
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 29
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● % DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
TOWER
ESTE MES:
• MONSTER TRUCKS
• TOTAL ANNIHILATION
• NHL 98 • ATLANTIS
• FLIGHT SIMULATOR 98
• CLOSE COMBAT 2
• BIRTHRIGHT • SAIL 2000
• MANX TT SUPERBIKES
• STARFLEET ACADEMY
• DARK REIGN • VIRUS
• INT. RALLY CHAMP.
• KIKO WORLD FOOTBALL
• WORLD L. BASKETBALL
• MACHINE HUNTER
• EXTREME ASSAULT
• PERFECT ASSASSIN
• PACIFIC GENERAL
• RAYMAN DESIGNER
• ACE VENTURA...
HEXEN II
DARK EARTH
AGE OF EMPIRES
SHADOWS OF THE EMPIRE
Overboard!
CON CIEN CAÑONES POR BANDA...
JUEGOS ORIENTALES: LO QUE NUNCA LLEGA
8 413042 303039
00029

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 29

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Luis Martínez

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



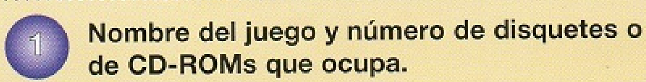
LA ORIGINALIDAD, UN CALLLEJÓN SIN SALIDA

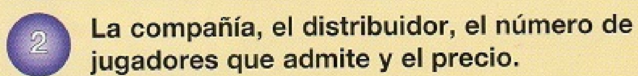
El del software de entretenimiento es un mundo en el que no es saludable buscar nuevos planteamientos. Y no lo es porque, si los buscas en lo que hacen los demás, perderás, siendo un hombre paciente, tu tranquilidad de espíritu, siendo un hombre enérgico, tus ánimos enervados, siendo un hombre audaz, el objetivo de tus atrevimientos, siendo un pensador, tu razón de ser, pues todo se lo llevará la miasma que desprenden los juegos mediocres, las imitaciones, las interminables secuelas...; y si buscas los nuevos planteamientos, y los encuentras, dentro de ti mismo, tu ilusión juvenil se verá frustrada por mezquinos productores con miedo a pisar terrenos desconocidos, por distribuidores perezosos, parálizados por la angustia del cambio, por hueros creadores para los que eres una escandalosa amenaza. Pero si estás iluminado por un poder divino y tu salud, inquebrantable, es capaz de resistir todos los embates que dolorosamente reciba, entonces las grandes masas de usuarios, a las que yo humildemente pertenezco, te lo agradecerán asombradas y te saludarán con reverencia. (Por lo demás, pasado un tiempo, si no te renuevas, tu misma originalidad se convertirá en un achaque de las que están por venir.)

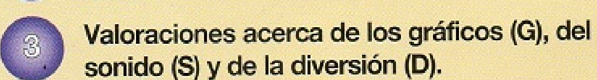
Por ello, Overboard ocupa este mes el espacio de Megagame, así como nuestra portada. Es un programa que atrapará al respetable con originalidad y jugabilidad, las dos armas más sencillas y al mismo tiempo las más eficaces. Acompañándolo en el podio te ofrecemos otros excelentes títulos: Shadows of The Empire, Dark Earth y Hexen II.

Por último, dos reportajes están a tu disposición. El primero, sobre Kalisto, una joven compañía francesa que dará que hablar; el segundo, sobre unos excelentes programas orientales que por distintos motivos nunca llegan a nuestro país. En cuanto a la revisión de programas difíciles, desvelamos los secretos de Little Big Adventure 2 y os mostramos las magias de X-Men, solicitadas por muchos de nuestros lectores. El mes que viene os esperamos con más sorpresas. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

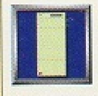






4 La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.

5 Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.



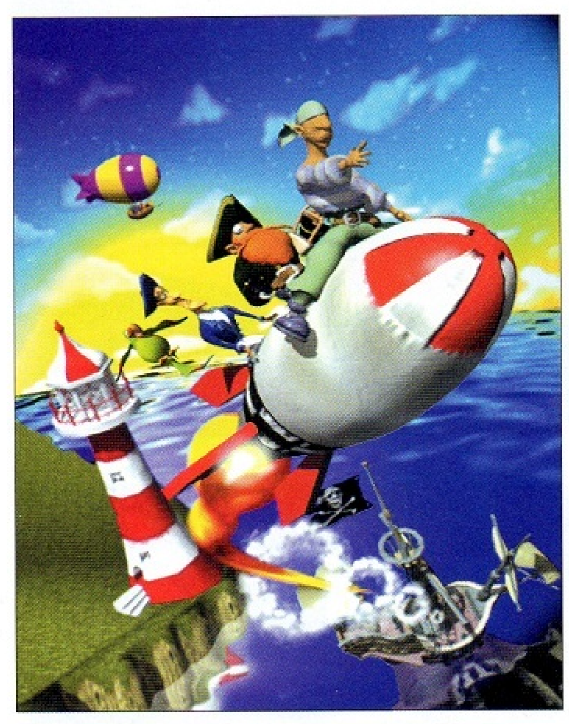
Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Overboard es, por méritos propios, nuestro juego del mes, y ocupa nuestra portada. Con la originalidad por bandera, surcar sus aguas es de lo más divertido. Todo un juego de Psygnosis, que con seguridad dará que hablar durante los próximos meses.

ÍNDICE

ESTE MES...



Este mes, el CD-ROM de la revista cuenta con varias demos exclusivas. La más destacable es el *trailer* de nuestro "Megagame" Overboard!, un entretenido y espectacular arcade 3D con divertidos barquitos piratas.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

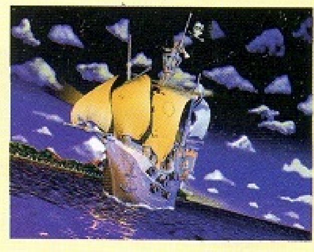
El mundo del videojuego cada vez tiende a ser menos complejo. Un claro ejemplo de ello es que DOS ha desaparecido casi totalmente de la mente de los programadores. Windows ha tomado la posición de privilegio y nos simplifica a los usuarios la manera de realizar las cosas. Desde el lanzador de demos podrás acceder a todas, pero te aconsejamos que siempre antes te leas las instrucciones por si debes tener en cuenta algo relacionado con la demo que quieres probar. La modificación principal de este mes es que no sólo podrás ver desde el lanzador el programa asociado a la sección "Cómo crear tus juegos", sino que incluso es factible visionar e imprimir el listado de la aplicación.

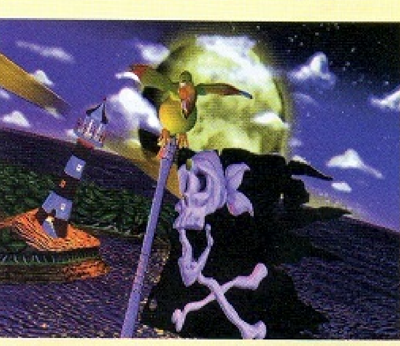




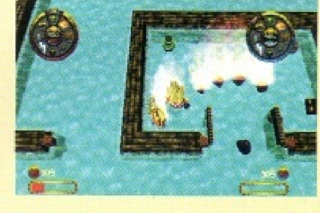
OVERBOARD!

Este excepcional juego de Psygnosis no sólo es el "Megagame" de la revista de este mes, sino que nos ha robado los corazones por su gran jugabilidad. En el CD te ofrecemos un vídeo donde podrás ver parte de las animaciones, así como algunas de las fases que deberás recorrer en tu periplo vital como pirata de los "Siete Mares".









L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.

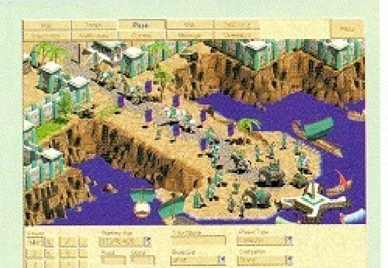


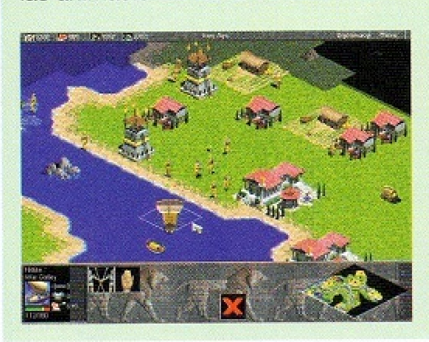
Demo no jugable, visible desde el disco duro

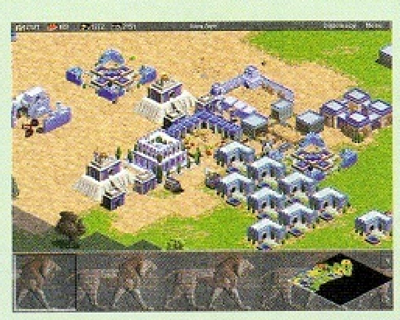


AGE OF EMPIRES

La *Trial Version* de **Age of the Empires** requiere ser instalada en disco duro para poder funcionar. Te permite jugar en dos de sus escenarios. También encontrarás un *trailer* de presentación del programa en castellano, que muestra algunas de las animaciones de la versión final.

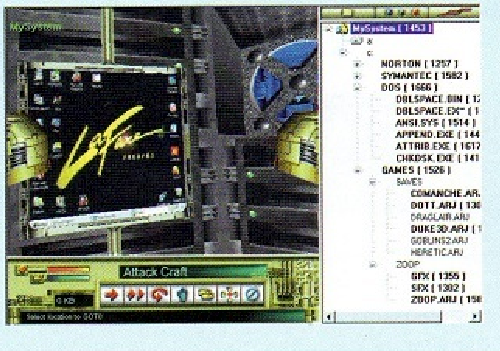






VIRUS

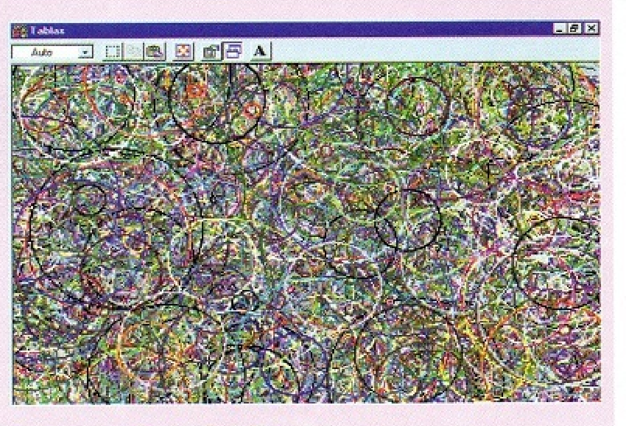
La última creación de Telstar te llevará de singular visita a través del núcleo de tu ordenador en un juego tipo *Doom*. Tu complicada misión es acabar con todos los virus que en él se han instalado. El lanzador te conduce hasta un vídeo que te muestra el funcionamiento de este peculiar juego.







CURSO DE JUEGOS



El programa de la sección "Como crear tus juegos" de la revista está relacionado con el publicado dos meses atrás. En esta ocasión se realizan tres diferentes test de optimización en la pantalla. Desde el lanzador de nuestro CD-ROM podrás ver e imprimir el listado en Pascal de la rutina.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 16:00 a 18:00
Viernes: 13:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



WORLDWIDE SOCCER

Este *trailer* es concretamente el vídeo de presentación de este excepcional juego de fútbol de Sega. Si te ha gustado no dudes en correr a tu tienda a comprarlo, ya que se trata de un título muy divertido. Ideal para amantes del deporte rey.





WARLORDS III



Esta demo jugable del programa *Warlords III*, creación de la compañía Red Orb Entertainment (la nueva sección de juegos de los conocidos chicos de Broderbund), requiere las librerías DirectX para poder funcionar. Nuestro lanzador de demos te conducirá directamente al programa de instalación de la misma. Sólo debes seguir sus instrucciones con atención.







CONSTRUCTOR

Como ves, este mes contamos con bastantes *trailers* en nuestro CD-ROM. En el caso de **Constructor**, podrás ver un vídeo que te explica en castellano cómo funciona este excepcional juego, que el mes pasado fue uno de los recomendados de la revista. También podrás ver algún que otro truquillo para convertirte en todo un maestro cuando te acerques a la versión final.











SHADOWS OF THE EMPIRE

Necesitas de una tarjeta 3D (no funcionan todas), y tener las librerías DirectX instaladas para poder jugar con la demo de un nivel de **Shadows of the Empire** de LucasArts. Te recomendamos que juegues con una tarjeta que posea el *chipset* 3Dfx. El lanzador te conduce hasta el instalador de la demo. Selecciona Unzip y, una vez instalado, ejecuta SOTE.EXE para jugar con la demo.







¡Revelado!

los mejores complementos para tu PC

Sound Blaster AWE64 Gold

Da rienda suelta a tu creatividad como músico aficionado o avanzado con un increible sonido real, gracias a sus 64 voces simultáneas y a la impactante calidad producida por la Tabla de Ondas. Transporta tus juegos hacia nuevas alturas con los sonidos más reales existentes, gracias a las magníficas muestras de sonido SoundFont y el penetrante sonido E-mu 3D Positional Audio. Y lo que es aún más, la gama AWE64 proporciona el mayor grado de compatibilidad existente, ejecutable con muchas más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido.

Video Blaster WebCam

Videoconferencia de calidad y asequible. Conecta la cámara al puerto paralelo, entra en Internet y busca a tus amigos, familiares o cualquier persona con la que desees mantener una videoconferencia a todo color, con voz y "chat". Disfruta de los programas que vienen en el kit que te permitirán utilizar vídeo por Internet.

PC-DVD Encore Dxr2

¡El primer PC-DVD en el mercado Multimedia! Disfruta tú también de secuencias de vídeo a toda pantalla sin pérdida de imágenes y con una calidad de sonido digital magnífica, juegos más complejos y escenarios reales ¿te imaginas? y, por supuesto, todas las nuevas películas en formato DVD Video que ofrecen una calidad y durabilidad netamente superior a la de cualquier cinta de vídeo actual. ¡Ahora puedes llevar el cine a tu casa!

Internet Blaster 33.600

La forma más rápida y segura de navegar por la Red. Pon al límite tu línea telefónica haciendo viajar datos a 33.6 Kbps y deja que tu ordenador te descubra el mundo entero gracias al acceso gratis a Internet que te ofrece el kit. Incluye todo lo necesario para conectar el módem y empezar a disfrutar de lo que Internet te ofrece.



CREATIVE

CREATIVE LABS



Nuestra combinación ganadora de productos de actualización pueden transformar tu PC actual en una increible experiencia multimedia, de forma fácil y asequible. Todos funcionan conjuntamente a la perfección, para proporcionarte las mejores sensaciones de tu vida. Para más información visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre .... Apellidos ....

Dirección ....

Código Postal .... Población ....

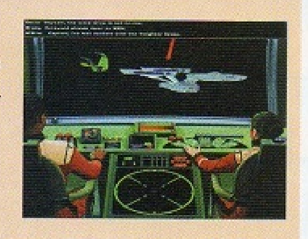
PCPLAYCO12

CONTENIDO CD-ROM

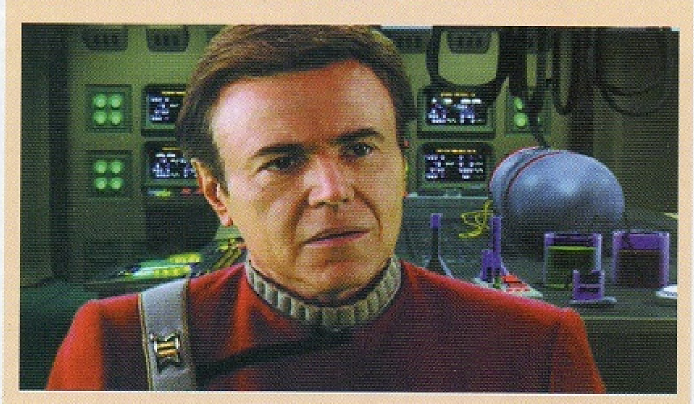
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY



Este vídeo te muestra cómo es el simulador de Interplay basado en la clásica saga de *Star Trek*. El lanzador de demos te permite seleccionar entre dos opciones: Windows y MS-DOS.



Hemos detectado que en algunas tarjetas gráficas funciona el primero, y en otras el segundo: prueba con ambas.



SHADOW WARRIOR 3D



Si quieres probar este entretenido programa basado en el motor del genial *Duke Nukem 3D*, aquí te ofrecemos la versión shareware del mismo. Por lo demás, tienes la posibilidad de visionar un vídeo de la compañía GameWizards que te explica cómo funciona el programa.



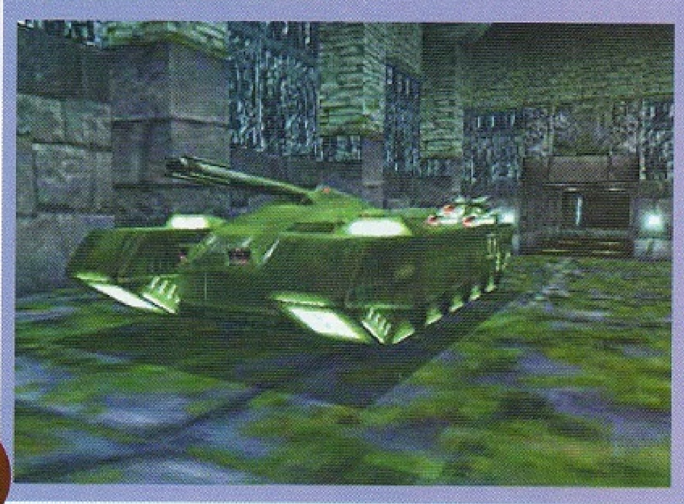


EXTREME ASSAULT



Nuestro lanzador de demos te conduce hasta el programa instalador de este programa de la compañía Blue Byte. Sigue paso a paso sus instrucciones, ya que te permite configurar tanto la tarjeta de sonido, como las diferentes resoluciones gráficas con las que podrás jugar. Se trata de un emocionante arcade con grandes dosis de simulador de vuelo. No te lo pierdas.







DUNGEON KEEPER



Si hace unos meses te ofrecimos un *trailer* con la presentación del juego, ahora podrás disfrutar de un nivel del mismo con esta demo jugable desde CD. Para que funcione correctamente, necesitas tener instaladas las librerías dinámicas DirectX en tu PC.





MICROSOFT®

SideWinder®

Vibra con la sensación.

Para experimentar el movimiento
INCLUYE

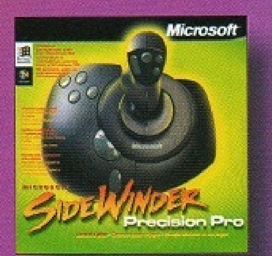
La realidad más allá de la vista y del sonido.

Siempre has necesitado vivir nuevas experiencias, alcanzar con tu PC las mayores y **más alucinantes cotas de realismo.** A partir de ahora, tus sueños o pesadillas se van a convertir en realidad porque el Nuevo **Microsoft SideWinder Force Feedback Pro** es la mejor forma de vivir experiencias, lo más reales posibles. Podrás pasarlo realmente mal si tu avión entra en barrena, si tu coche se estrella contra un muro o has recibido un disparo a traición de un alienígena. El sensor óptico-digital te proporcionará **una precisión única y velocidad óptima** sin ninguna desviación. Todo lo necesario para vivir **sensaciones de movimiento únicas** que no se pueden explicar, **hay que vivirlas.**

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro es la compra más importante para mejorar tus experiencias con los juegos de este año.



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
29.990.-Ptas*



Microsoft SideWinder Precision Pro
14.990.-Ptas*



Pruébalo con Microsoft Flight Simulator 98
y consulta la lista de tus juegos favoritos en:
www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder/force-feedback/games.html

Adquiérelo en:
BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20.
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** 902 17 18 19 - **INTERDISCOUNT:** (93) 266 06 06 - **JUMP:** 902 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL y VIPS.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft®

*Precio de venta estimado, IVA incluido

Si deseas más información llama al 902 197 198 o visita www.microsoft.com/spain/



NUCLEAR STRIKE



Electronic Arts es una de las más sólidas compañías del sector y se encarga de confirmarlo con cada lanzamiento. Así, en esta ocasión te ofrecen un magnífico arcade en el que tienes que controlar un helicóptero que se las verá y se las deseará para mantenerse en los aires... Un programa que promete muchas horas de diversión a todos los amantes del género.



SEVEN KINGDOMS

Muy pronto estará entre nosotros **Seven Kingdoms**, seguidor del excepcional *Age of Empires*. La estrategia es un género que está en estos momentos en estado de gracia.

JAGGED ALLIANCE 2

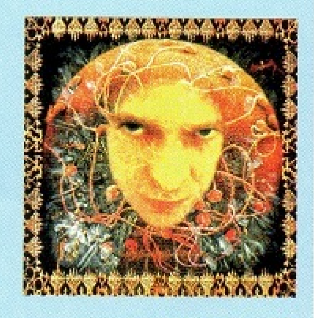
En breve podremos disfrutar de la segunda parte de un interesantísimo programa que nos brindó en su día la compañía Sir-Tech. Se trata de una particular aproximación al rol por medio de las más cruentas batallas. Una nueva perspectiva para uno de los géneros más antiguos.





P. GABRIEL: EVE

El polifacético Peter Gabriel se atreve también con el mundo de la informática: es el responsable del producto multimedia Eve, distribuido por Virgin. Una muestra más del peculiar carácter del compositor.



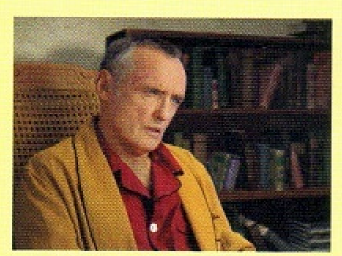
TAKE2

Esta compañía nos ofrece una muestra más de su vitalidad con una nueva serie de títulos. Dentro de muy poco vamos a poder disfrutar de una nueva aventura gráfica llamada *Black Dahlia*. Es un excelente ejemplo de un género que, a pesar de pasar por un momento de escasa imaginación, sigue siendo el más inteligente de todos. También nos ofrecerán un emocionante arcade, *Loose Cannon*, y un simulador de vuelo de gran calidad que se conocerá con el nombre de *Jet Fighter Full Burn*.

Pero la gran sorpresa va a ser *The Reap*, un emocionante arcade "matamarcianos" realizado en perspectiva isométrica. Los efectos de luz que encontrarás en él son impresionantes.

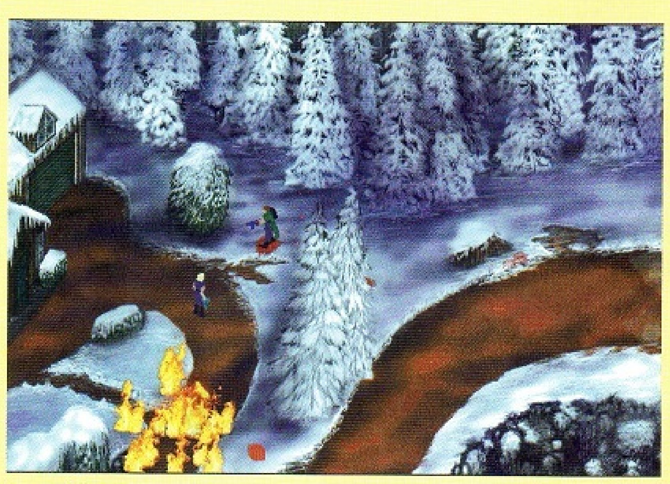


The Reap



Black Dahlia

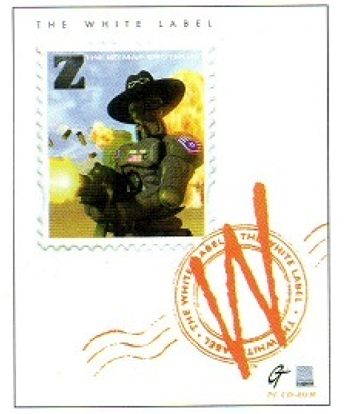
Como ves, esta compañía, que cuenta en su haber títulos de la calidad de *Ripper* o *Hell*, se atreve con los más diversos géneros, en un intento de abarcar todo el espectro de usuarios.



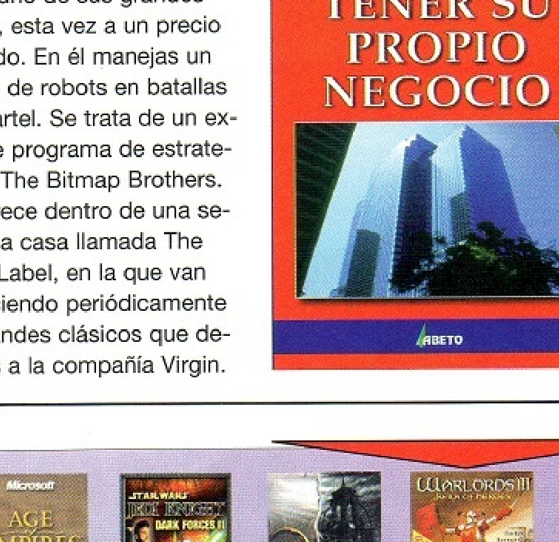
Loose Cannon



Jet Fighter Full Burn



Z



Virgin Interactive vuelve a lanzar uno de sus grandes juegos, esta vez a un precio reducido. En él manejas un equipo de robots en batallas sin cuartel. Se trata de un excelente programa de estrategia de The Bitmap Brothers.

Aparece dentro de una serie de la casa llamada The White Label, en la que van apareciendo periódicamente los grandes clásicos que debemos a la compañía Virgin.

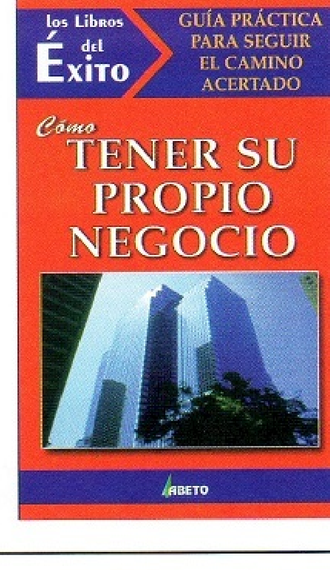
LOS LIBROS DEL ÉXITO

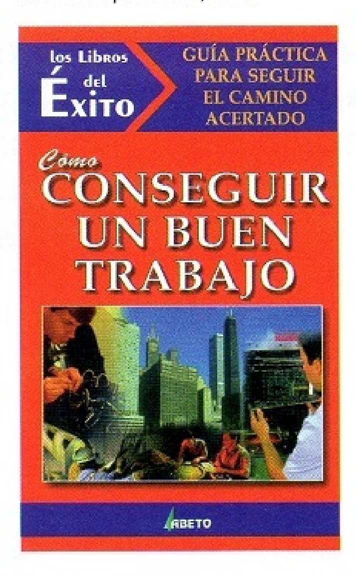
Abeto te ofrece una nueva serie. La primera entrega incluye los dos primeros números. Son guías con las claves para desenvolverse en la vida.

Cómo tener su propio negocio proporciona las claves necesarias para que los emprendedores se abran paso en el mundo de los negocios.

Cómo conseguir un buen trabajo está indicado para principiantes en la búsqueda de empleo y para quien desee realizar un giro profesional.

La serie será semanal y abarcará temas como el lenguaje corporal, la selección de personal, el estrés, las relaciones públicas, etc.





BREVES

UNREAL

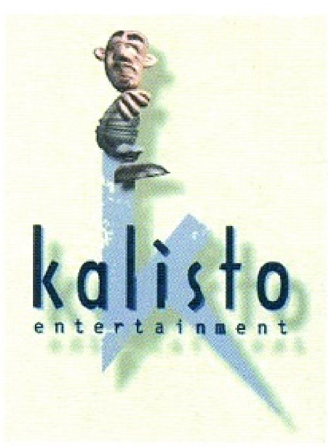
Una vez más vuelve a retrasarse este arcade tridimensional que sigue la estela del afamado *Quake*. Aunque la fecha de salida en el mercado español aún es incierta, sabemos que estará especialmente preparado para la tecnología MMX de Intel.

DEADLOCK II

La compañía Accolade ya tiene preparada la segunda parte de su exitoso programa *Deadlock*, que aparecerá con el sobrenombre de **Shinewars**. Se trata de un excelente título de estrategia bélica que, siguiendo los pasos del indiscutible maestro *Command & Conquer*, hará las delicias de todos los amantes del género.



EL ENÉRGICO REGRESO DE



Tras dos años de estrecha colaboración con la compañía francesa Mindscape, Kalisto Entertainment ha vuelto a tomar su particular idiosincrasia y nos presenta una nueva serie de grandes títulos, ahora con Microprose.

Francia es un país con una actividad inusitada en el campo del software de entretenimiento. Prueba de ello son las reconocidas empresas Delphine, Infogrames o Cryo, sólo una pequeña muestra de su excelente capacidad productora de videojuegos.

Allá por el año 1990, Nicolas Gaume fundó en la ciudad de Burdeos, al sur de Francia, el nuevo estudio de programación independiente Atreid Concept. A finales de 1994 se unió al Grupo Pearson y se convirtió en un estudio de desarrollo bajo los auspicios de Mindscape con el nombre Mindscape Bordeaux. En noviembre del año 1996, Nicolas Gaume, con ayuda de algunos inversores privados, recuperó su compañía, ya con el (hasta ahora) definitivo nombre de Kalisto Entertainment.

Con conocidos títulos en su haber como *Pac in time*, *Al Unser Jr Arcade Racing* o *Savage Warriors*, o el más reciente *Dark Earth*, el cual comentamos este mes en la revista, esta casa nos traerá agradables sorpresas en los próximos meses, con programas de la talla de *El Quinto Elemento*, basado en la película de Luc Besson *Nightmare Creatures* para Playstation o *Ultim@te Race*.

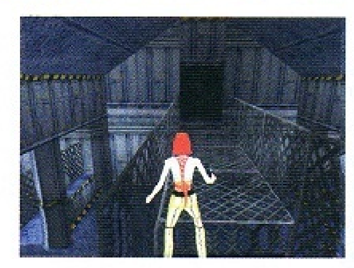
En su nueva época, Kalisto se ha apuntado decididamente al carro de las tres dimensiones, dispuesta a hacerse un lugar de honor dentro del mercado lúdico. De modo que no olvides un nombre que dará que hablar en el futuro más próximo.

E. Arias

EL QUINTO ELEMENTO

La película futurista dirigida por el francés Luc Besson, y protagonizada por Bruce Willis y Milla Jovovich, pronto tendrá su correspondiente juego de mano de esta compañía. Se trata de una curiosa mezcla de *Fade to Black* de Delphine y de *Tomb Raider* de Eidos. La calidad general es muy elevada.

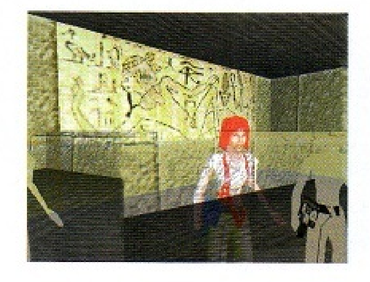


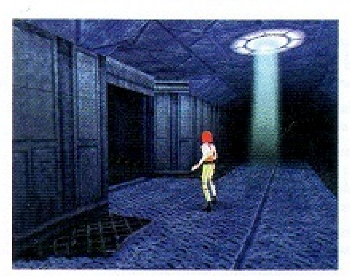


Al igual que en este último, en la fase que hemos podido ver la protagonista del juego es una chica. Gráficamente el programa es espectacular, pero no podremos jugar con él hasta el segundo trimestre del año que viene, aunque puede haber una sorpresa antes en la siempre agradable forma de demo jugable.

La compañía francesa ha puesto grandes expectativas en este título, y nosotros grandes esperanzas.







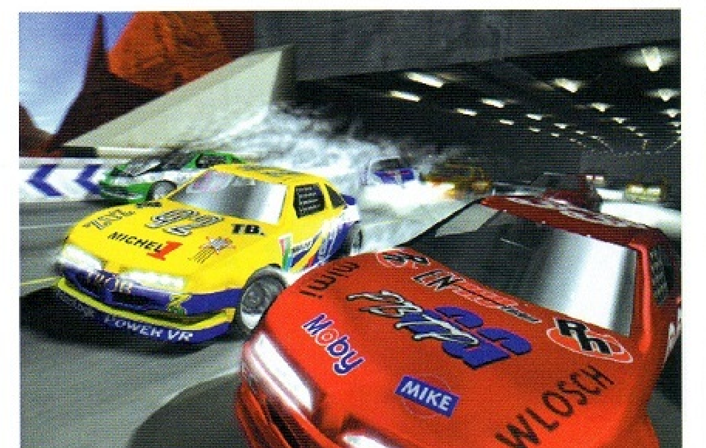
ULTIM@TE RACE

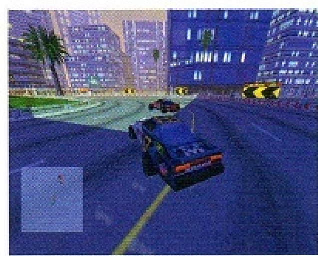


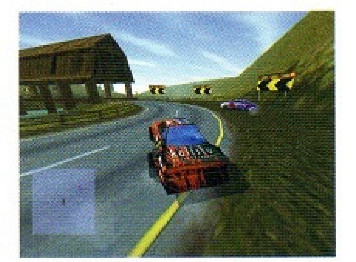
Si te gustan los juegos de coches, Kalisto prepara todo un título del género. Con el nombre de **Ultim@te Race**, podremos ver algunos de los efectos más alucinantes en lo que a nivel gráfico se refiere, nunca antes vistos en un juego de este tipo.

En él nos enfrentaremos a los más rápidos pilotos del planeta en un campeonato en el que lo más importante es ganar dinero para mejorar nuestra máquina. Sólo así tendremos alguna posibilidad de auparnos al difícil puesto de campeones.

Se supone que la primera versión de este prometedor título sólo estará preparada para las tarjetas gráficas que se sirvan de la novedosa tecnología Power VR. Sin embargo, al parecer los programadores del juego ya están trabajando a estas alturas en la preparación de versiones que sean capaces de funcionar en el resto de aceleradoras de las 3D.







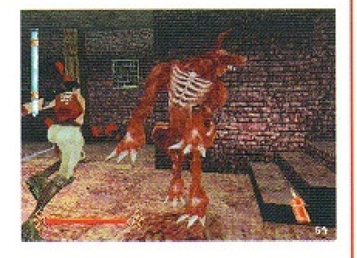




NIGHTMARE CREATURES

Aunque en principio este título sólo aparecerá para la consola Playstation de Sony, es más que posible que los señores de Kalisto saquen una versión en PC. Se trata de un arcade 3D en el que el aguerrido héroe se ve obligado a enfrentarse a las más peligrosas criaturas en un ambiente basado en finales del siglo XIX.

El ambiente tridimensional es muy parecido al de *Dark Earth*, juego de la misma casa que comentamos este mismo mes. Sin embargo, en **Nightmare Creatures** prima más el arcade, dejando de lado la aventura gráfica como tal. Lo más espectacular del título son las animaciones de los enemigos, algunas auténticas obras de arte.









PÁGINA WEB KALISTO

Si quieres acceder a la página web que posee Kalisto dentro de Internet, tienes que introducirte en la siguiente dirección: http://www.kalisto.com/







TUROK

COMPAÑÍA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER



Si te gustan los arcades 3D, quedarás alucinado con este espectacular título de Acclaim. Se trata de la conversión del clásico de la consola Ultra 64 de Nintendo a PC. Sólo los poseedores de tarjetas con *chip* 3Dfx podrán disfrutar con él. Esto se debe a que emplea la tecnología del *chip* de VooDoo Grafics para mostrar algunos de los más alucinantes efectos de luz que nunca antes hayas visto en un juego de PC. Tanto es así que debemos decir que supera en muchos enteros al programa original.



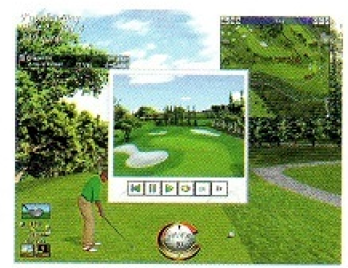
LINKS LS 98

COMPAÑÍA: ACCESS SOFTWARE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Nueva y espectacular entrega del clásico simulador de golf de la compañía Access Software, que tiene en su haber títulos como *Under a Killing Moon*. Como novedades más destacables, hay que señalar el nuevo *look* de menús y jugadores, así como un "renderizado" bastante más rápido del campo. También se incluyen nuevos vídeos acerca de los campos en juego, así como consejos técnicos que nos valdrán tanto si estamos enganchados al ordenador con el juego como si nos atrevemos a emular a los grandes campeones como Severiano Ballesteros o Arnold Palmer en el juego real.





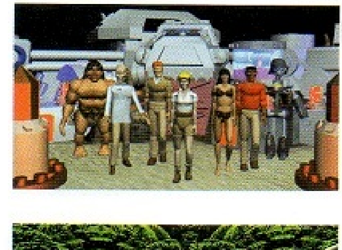


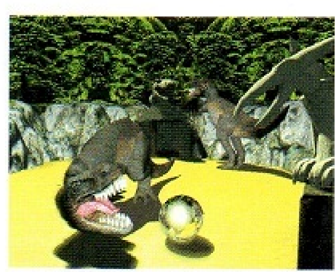
3D PINBALL III: THE LOST CONTINENT

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Si te gustaron las dos primeras entregas de la entretenida serie de *pinball* de Sierra On-Line, ahora la popular compañía norteamericana te ofrece la posibilidad de revivir la época de los dinosaurios en un título con un cierto tufillo a *Jurassic Park*.

Se trata de un divertido producto de este género que no te debes perder.





JEDI KNIGHT

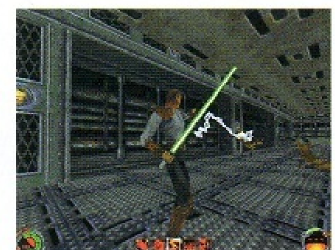
COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

La segunda entrega de *Dark Forces* está cada vez más cerca de nosotros. Se trata de un programa al estilo de *Quake*, es decir, totalmente realizado en tres dimensiones, con enemigos poligonales.

Los más puristas de la versión original pueden quedar horrorizados ante el nuevo *look*, pero sólo hay que acostumbrarse. Las secuencias intermedias son impresionantes, y si tienes una tarjeta 3Dfx alucinarás.







WARLORDS III

COMPAÑÍA: BRODERBUND ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los juegos de estrategia parecen no tener fin. En este caso, Red Orb, es decir, la nueva filial de juegos de Broderbund, ha realizado una mezcla medieval de títulos como *Lords of the Realm* de Sierra y *Heroes of Might & Magic* de New World Computing, y los ha agitado con *Command & Conquer* dando pie a un entretenido producto que encandilará a los seguidores del género.





JOINT STRIKE FIGHTER

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Hacía mucho tiempo que no aparecía un simulador de la categoría de este *Joint Strike Fighter* de la compañía Domark, que aparece ya bajo el sello de la casa madre, Eidos. Gráficamente es un programa espectacular; sin embargo, lo más importante es que resulta completamente fiel a lo que se espera de este tipo de juegos. Por cierto, aprovecha las nuevas tarjetas 3D, por lo que si tienes una te resultará mucho más bonito y espectacular.









MASS DESTRUCTION

COMPAÑÍA: BMG INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: ERBE

BMG regresa a la carga con un programa de los chicos de NMS Software. Se trata de un arcade tridimensional en el que tenemos que controlar un poderoso tanque desde una perspectiva superior isométrica en tres dimensiones.

En las diferentes campañas que te ofrece el juego debemos enfrentarnos a curiosos enemigos. Lo más divertido, para algunos, será la posibilidad de "atropellar" a los soldados de "a pie", los cuales aumentarán en buena medida la puntuación.

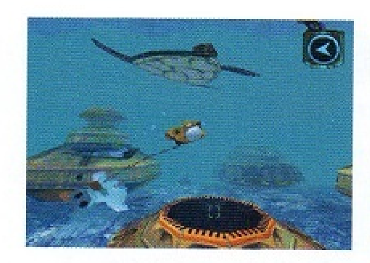
PREVIEW

SUB CULTURE

COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Ubi Soft ha trabajado codo con codo con los programadores de Criterion Studios para poder ofrecer a todos los usuarios este espectacular arcade tridimensional que nos sumerge en las profundidades abisales del océano.

En este curioso título te ves obligado a encarnar nada más y nada menos que a un joven chatarrero que debe comerciar por diversas ciudades con lo que recoja de los suelos marinos. Aunque no seas un afortunado poseedor de una tarjeta 3D quedarás asombrado de la espectacularidad de sus gráficos.





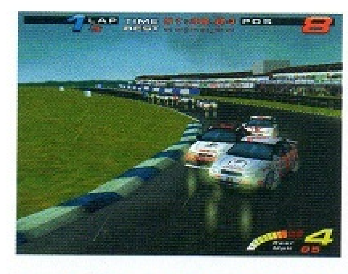
Lo cierto es que merece la pena disfrutar de ellos. Por supuesto te recomendamos que juegues con una, ya que se trata de un producto que con ella te ofrecerá todo un despliegue de efectos de luz, transparencias y demás trucos de programación que antes no se podían realizar con un PC. Un programa más que se apunta a las tarjetas 3D.













TOURING CAR CHAMPIONSHIP

COMPAÑÍA: CODEMASTERS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los amantes de los juegos de coches quedarán impresionados con el nuevo programa de la compañía Codemasters. Se trata de un espectacular producto basado en las carreras de coches de serie, y cuenta con unos gráficos basados en tarjetas 3D que "te quitarán el hipo". Esperemos que llegue pronto hasta nosotros.





ARMORED FIST II

COMPAÑÍA: NOVALOGIC ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Por fin parece que la segunda entrega del espectacular simulador de tanques de Novalogic va a ver la luz. Parece mentira, pero la compañía de John García se ha demorado más de lo previsto en su lanzamiento, aunque parece que por el resultado final la espera va a haber merecido la pena. Como puedes ver por las fotos que acompañan a esta *preview*, los gráficos del programa son francamente impresionantes. Si es la mitad de jugable que la primera parte, nos encontraremos ante todo un clásico.









OVERBOARD!

Las aguas embravecidas azotan el divertido velero bergantín que Psygnosis nos ofrece en este formidable programa de barquitos piratas. La emoción viaja a bordo de un navío que surca el mar y acaba volando.

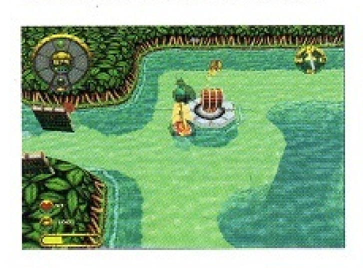
Falta nos hacía un programa que refrescara un mundillo anquilosado con un poco de desusada originalidad. Por fin nos ha llegado esta maravilla, realizada con una sencillez demoledora y una calidad indiscutible. Titulado en Estados Unidos **Shipwreckers**, se trata de un arcade que vuelve a las raíces del género utilizando un elemento que, si no nos falla la memoria, es nuevo en él: los barcos piratas.

RECOMENDADO

Muchos recordaréis el clásico de Microprose, *Pirates* o su secuela *Pirates Gold*, pero el uso de los barcos en ambos no se merecía el nombre de arcade. También os recordará a *Wooden Ships & Iron Men* de TalonSoft, pero éste era de estrategia pura y dura, y la acción transcurría, más o menos, dos siglos después.

En este título debes asumir el papel de Blowfleet, un capitán pirata que se pasa la vida surcando los siete mares en busca de los más diversos tesoros. Se trata de un personaje más agradable que los grandes piratas del género temidos por los niños, de modo que no tienes que adoptar el rostro desjarretado, el parche en un ojo y la clásica pata de palo ortopédica.

Sus dos acompañantes y el loro son más típicos, pero si exceptuamos la presentación y las animaciones que aparecen entre fases, ninguno de ellos tiene importancia para el desarrollo del juego.





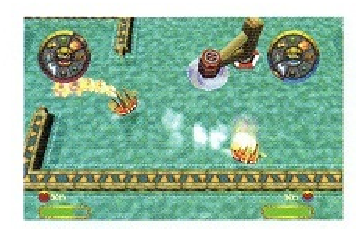
Lo más importante del mismo es el barquito que tenemos que controlar, el cual debemos aprender a dominar lo antes posible.

Existen dos modos de juego perfectamente diferenciados. En primer lugar está el normal, es decir, el que a un único jugador conducirá por los más diversos escenarios del planeta en su interés por conseguir más y más tesoros. En él contaremos con la ayuda de un mapa que nos guiará por el nivel, y al final del mismo deberemos enfrentarnos al correspondiente jefe de final de fase.



El otro modo es, cómo no, el de multiusuario. Éste puede resultar divertidísimo, ya que enfrentarse en duros abordajes a otro jugador humano puede ser increíble. Para ello ya existen varios mapas predefinidos.









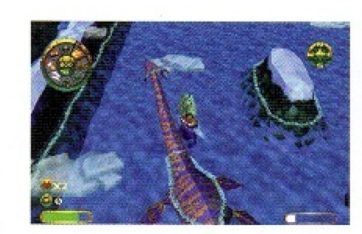
En ambos, contaremos con las más variadas armas, las cuales deberemos recoger por el camino, así como su munición correspondiente. Existen desde los cañones normales y múltiples, hasta poderosos lanzallamas, rayos eléctricos o minas en forma de barriles. Todos ellos son muy divertidos, y deberás dominar su manejo para avanzar más rápidamente.

Muchas de las armas más poderosas se obtienen en cuevas y pasadizos secretos que nos conducen a otras áreas del juego. Algunos son visibles, como una rotura en la pared que podemos destruir, pero otros están más escondidos. Tampoco podemos olvidar que se debe recuperar energía ya que, si no, se nos hundirá la nave. Lo mismo ocurrirá si perdemos tripulantes: si nos toca un lanzallamas, por ejemplo, algunos se tiraran al agua para apagar el incendio.



Si no los recoges en un breve plazo de tiempo se ahogarán sin remisión, perdiendo una oportunidad de seguir con vida.

El aspecto gráfico general del programa es francamente impresionante. Sólo por la divertida *intro* de presentación, merece la pena comprarse este gran título. Dentro de ella aparecen los piratas protagonistas mientras son perseguidos por tierra, mar y aire. Se trata de una secuencia "renderizada" en Silicon Graphics que puede presumir de ser una de las mejores de los últimos tiempos. Un ejemplo de la calidad con que trabajan los señores de Psygnosis con los potentes ordenadores de Silicon son las diversas imágenes que nos enviaron para



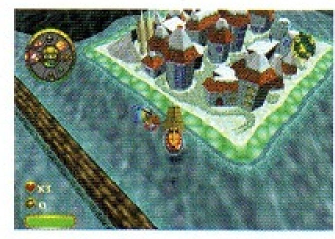
confeccionar la portada de la revista (nos fue bastante difícil elegir una de ellas, pues eran todas excepcionales).

Tras unos divertidos menús que te dan acceso a las diferentes opciones, podrás jugar con tu barquito. En principio, más de uno se asustará con los gráficos del programa: el barco es muy pequeño y los gráficos demasiado sencillos. Pero esto es sólo la primera impresión, pues el juego esconde mucho más.

Al ser poligonal, con uso masivo de las nuevas librerías DirectX 5, los programadores se han permitido el lujo de ofrecer diversas cámaras a la hora de jugar. Personalmente, prefiero la que está situada detrás del barco, con lo que el escenario gira alrededor del mismo 360°.









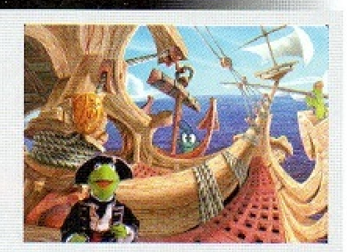
ALTERNATIVAS



CURSE OF MONKEY ISLAND
LucasArts•Erbe
Otro clásico de piratas a punto de aterrizar por estos lares.



IGNITION
UDN•Virgin
Un programa con elementos pequeños pero muy definidos.



MUPPERS EN LA ISLA DE...
Activision•Proein, S.A.
Un título de piratas para los más pequeños de la casa.



Sin embargo, debo reconocer que para avanzar en el desarrollo del programa es mejor elegir una cámara fija y que sea el barco el que gire y evolucione por el mapa. Ésta, además, es la visión del modo multijugador, pero en este caso se emplean *zooms* que alejan la cámara si los barcos contendientes se alejan entre sí, y que la acercan cuando están juntos.

Siguiendo con los aspectos técnicos del programa, "alucinarás" con las transparencias del agua, con la niebla de algunas zonas y con los efectos de fuego y explosiones, especialmente si tienes una tarjeta 3Dfx, todos ellos perfectamente realizados y que logran elevar en muchos enteros la calidad global del programa. Si a esto le añades que los barcos evolucionan por diferentes zonas climáticas según la fase en la que te encuentres, observarás una variedad tal que hace que nunca te canses de este título.

Por último, no podemos dejar de hablar de los enemigos. Aparte de los consabidos barcos piratas, diseñados al estilo de tu barco, debes tener en cuenta que no sólo te ves obligado a enfrentarte a ellos y a otros ingenios como las sierras mecánicas, los globos-sonda, o las torretas de vigilancia de la costa; en efecto, también te enfrentarás a elementos naturales, como costas escarpadas o corrientes peligrosas.

Pero, por supuesto, los enemigos más destacados son los jefes de final de fase. Son gigantescos y están muy



bien animados gracias al elevado número de polígonos de que están compuestos. Mis preferidos son el calamar gigante y el genio de la lámpara. Este último, aparece y desaparece en pantalla con un curioso efecto.

El sonido es también un aspecto destacado del programa. Los señores de Psygnosis no se han limitado a diseñar curiosos efectos sonoros para los cañones o las voces de los protagonistas, sino que han creado toda una banda sonora para el juego.

Algunos acordes te recordarán a películas del género, como *La isla del Tesoro* en cualquiera de sus versiones, *La isla de las Cabezas* Cortadas con la estupenda Geena Davis, *Piratas* de Roman Polanski, y si tomamos el aspecto humorístico, incluso *Peter Pan* de la Disney.



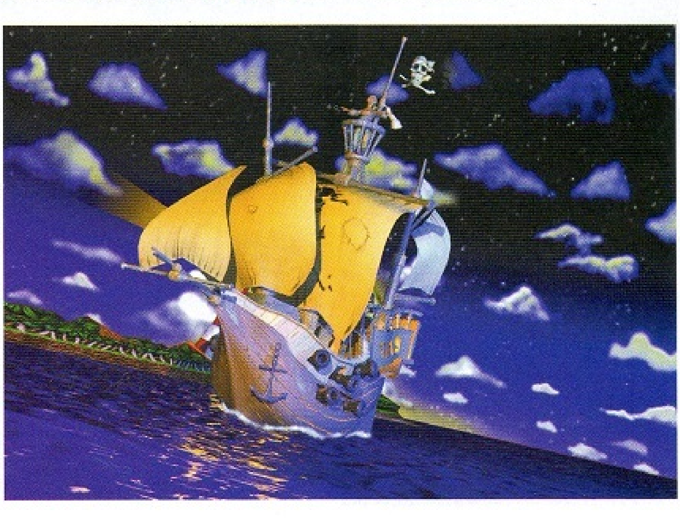
En resumen, debemos destacar que no sólo nos encontramos ante un juego original, sino también una de las creaciones más divertidas de los últimos tiempos.

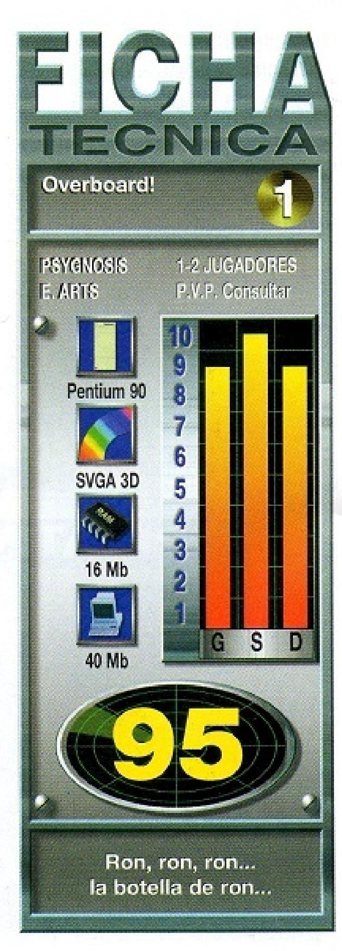
Puede que a algunos no les guste este juego la primera vez que lo instalen en su ordenador, pero os aseguramos que tras jugar unas cuantas partidas es toda una gozada. Ideal, por lo demás, para aprendices de Barbanegra. No dudes en ajustar el parche y tomar al abordaje tu tienda más cercana.

D. GOZALO







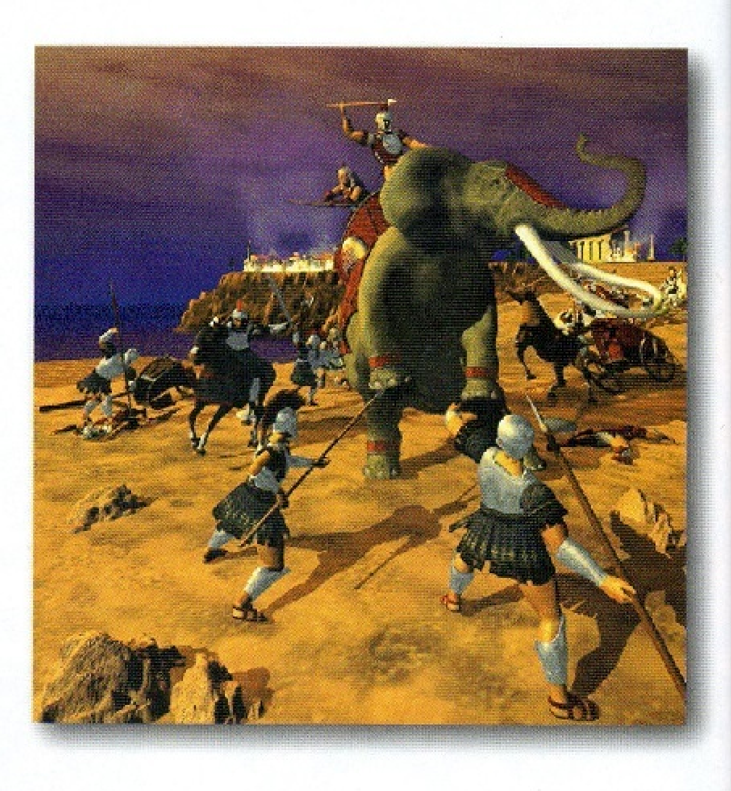




BROKEN SWORD II
LAS FUERZAS DEL MAL
HAZTE Virgin
PARA TODA LA VIDA.
Tormento, terror, sacrificios rituales y masacres sangrientas son desenterrados bajo un manto de misterio maya. Secuestros, tesoros robados, astronomía y mortales capos de la droga son las menores de las preocupaciones para nuestra osada pareja, ya que las fuerzas divinas amenazan con aniquilar a la humanidad.
Broken Sword II, Las Fuerzas del Mal TM & © 1997 Revolution Software LTD. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca comercial registrada de Virgin Enterprises Ltd.
Revolution
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67
PlayStation
PC CD ROM

AGE OF EMPIRES

Desde la porra a la lanza, desde la piedra a la espada, desde el caballo al elefante, con este título desarrollarás un imperio dentro de tu PC.



Desde que Microsoft sacó al mercado su sistema operativo Windows 95, optó por aprovechar las nuevas posibilidades que le brindaba su propio producto y apostó por entrar de lleno en el mundo del software lúdico, desarrollando y creando incluso sus propios grupos de programadores a tal efecto, con la intención de abarcar el amplio espectro del software lúdico.

Age of Empires pretende hacerse con un trozo de mercado en el campo de la estrategia en tiempo real. Si bien éste fue abordado por *Close Combat* desde el punto de vista estrictamente militar y basándose en la Segunda Guerra Mundial, ahora se nos presenta un programa donde no sólo priman los intereses militares.

Habrá que tener en cuenta los recursos necesarios para llevar adelante la lucha por la supervivencia de nuestra civilización. Empiezas tu andadura en la Edad de piedra y, al igual que ha sucedido en la Historia real de la humanidad, tu civilización irá evolucionando gracias a los sucesivos descubrimientos hacia nuevas eras. Así, pasarás de ser un simple nómada a construir auténticas ciudades con edificaciones que tus primeros habitantes ni siquiera hubieran podido imaginar.

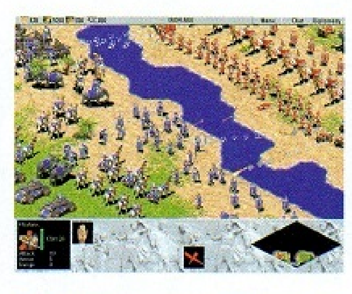
RECOMENDADO

Al principio del juego la tribu estará formada por pocos miembros, cuya misión principal será recolectar los materiales indispensables para sobrevivir. Éstos consisten en comida, que podrás obtener tanto de la caza de animales salvajes, la recolección de frutos y la pesca, así como la obtención de madera con la que conseguirás construir las diferentes edificios.

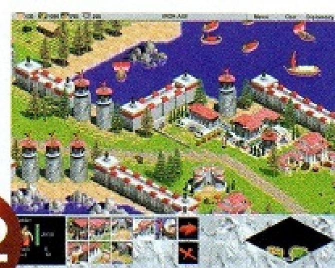
Una vez cubiertas las necesidades principales, podrás almacenar recursos para el desarrollo de nuevos horizontes tecnológicos, que te permitirán introducirte en la siguiente era histórica. Cada vez que consigas que tu civilización avance hasta la siguiente edad, tus edificaciones se harán cada vez más avanzadas, a la vez que mejorarán las habilidades y capacidades de tus ciudadanos. Así, tus cazadores podrán transformarse en campesinos, y los primitivos soldados de porra en mano podrán llegar a transformarse en cualquiera de los avanzados tipos de guerreros teniendo en cuenta, por supuesto, la época en la que te encuentres.

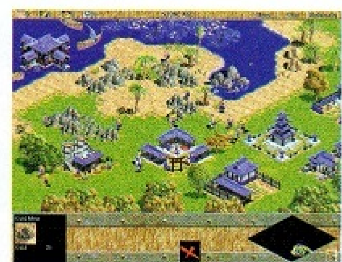
A medida que avanzas en el juego los propios edificios serán capaces de mejorar las características generales de cada gremio mediante la investigación. No se ha olvidado el apartado diplomático, que te permitirá trazar las líneas de tu política exterior mediante el pago o el cobro de tributos a otras civilizaciones. Esto te permitirá decidir si tu relación con las potencias extranjeras se basa en la neutralidad, la alianza o, por el contrario, en la agresión expansionista.

Las posibilidades que proporciona el juego son realmente amplias, tanto en la opción de un único jugador como en el modo multijugador. En este último modo, podrás elegir jugar contra competidores humanos mediante Internet, módem o red IPX.

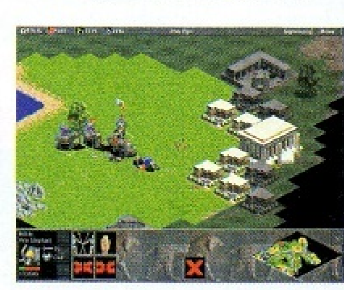












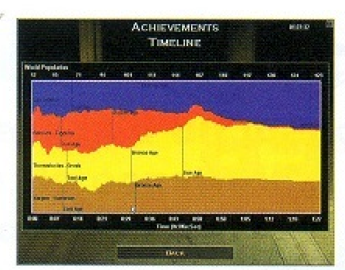
Si te decides por la soledad, el abanico de posibilidades para configurar la partida que vayas a jugar es amplísima. Podrás determinar desde el tamaño y orografía del mapa en el que se vaya a desarrollar la acción o el número de contrincantes, hasta las condiciones de victoria que deberá cumplir cada participante. Después de haber elegido, por supuesto, la civilización más acorde con tus características, puesto que hay diferencias entre unas y otras.

Si ya de por sí todas estas posibilidades son enormes, también tendrás a tu disposición campañas y escenarios predeterminados por los programadores, en los que tendrás que cumplir unos objetivos asignados de antemano. Incluso han confeccionado un modo denominado "death match" donde tu única misión será encontrar al líder enemigo y eliminarlo, eso sí, sorteando los peligros que te acecharán constantemente.

Como podéis observar se ha tratado de realizar un programa que abarque la estrategia en tiempo real para todos los gustos. Y por si acaso alguien necesita más, se incluye un potente y sencillo editor de mapas con el que podrás diseñar tus propias partidas.

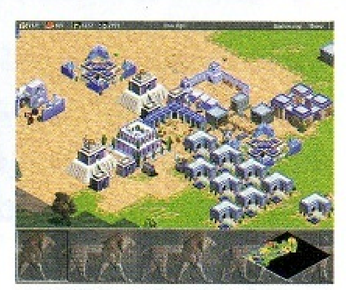
Gráficamente **Age of Empires** es una delicia para nuestros ojos. No es raro que muchas veces te olvides de la partida observando los quehaceres de los campesinos, cazadores, guerreros, etc., puesto que los programadores han trabajado con un gusto exquisito los movimientos que dan vida a cada uno de los integrantes de tu civilización. No han dejado de lado cada uno de los pequeños detalles que rodean tu entorno. Esto, unido al diseño de unos escenarios preciosistas, hace que globalmente estemos delante de un programa con mucha calidad. Para anticiparnos esta calidad, la presentación ha sido realizada mimando cada objeto que dé lugar a un *pixel*, y es todo un placer observarla detenidamente. Además, todas las campañas y escenarios disponen de su propia introducción, sencilla pero al mismo nivel gráfico del programa.

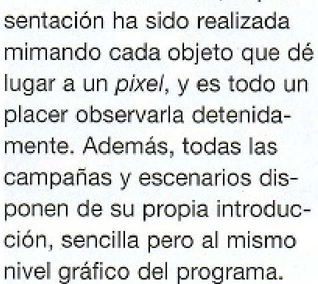
El apartado sonoro, acorde con la calidad general del resto del juego, aporta melodías en formato de CD Audio que acompañan perfectamente, y efectos ambientales adecuados a cada situación.

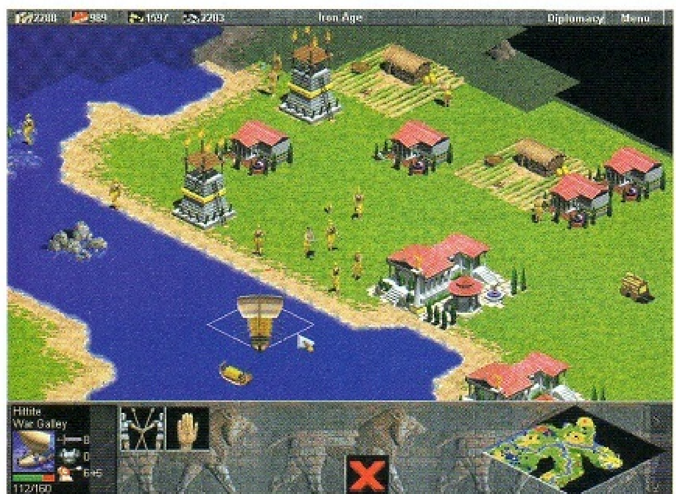














En definitiva, se trata de un excelente programa con el que podrás pasar horas delante del ordenador, preocupado por la perpetuación de la cultura que has ayudado a erigir. Si alguna pega le pudiésemos sacar al juego sería precisamente esa, el gran número de horas que nos va a tener "enganchados". Y ojalá todos los títulos adoleciesen del mismo mal.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



CIVILIZATION 2
Microprose•Proein, S.A.
Esta claro que el juego de Microsoft se basa en el clásico de Microprose.



BEAST & BUMPKINS
EA Studios•Electronic Arts
Estrategia del mismo tipo, pero con gráficos de estilo diferente.



CONSTRUCTOR
Acclaim•New Software Center
Un excepcional simulador estratégico al estilo *Sim City*.

MONSTER TRUCKS

Velocidad de altura sobre los más grandes camiones jamás existidos. Un sólido programa para amantes de las carreras.



Los enormes camiones de carreras vuelven a ser protagonistas de un videojuego, en un lanzamiento de igual nombre que el anterior de Microsoft, y de una temática más bien similar. Como en todo título de carreras, priman la velocidad y el llegar el primero a la línea de meta, independientemente del modelo de tu vehículo. Hay que reconocer la mayor espectacularidad de los grandes camiones y furgonetas.

público. Esto redunda en una mayor sencillez de los escenarios frente a otro tipo de títulos, como los anteriormente mencionados. Los circuitos son muy del estilo de rallies, atravesando campos y zonas no especialmente aptas para un coche, pero sí para tu potente vehículo. En este aspecto es bastante parecido a *Test Drive Offroad*.

Dispondrás de varios vehículos para escoger, cada cual más espectacular.







El juego posee las opciones habituales. Puedes correr un campeonato o bien carreras sueltas, con posibilidades de juego en red, algo ya común en todos los juegos. La vista del vehículo será desde detrás, como en *Screamer* o *Need for Speed*. Los escenarios suelen ser circuitos externos, como desiertos, montañas, etc., pero nunca encontrarás edificios o

Todos tienen en común su gran tamaño, así como las impresionantes tracciones en las cuatro ruedas. Sin embargo, a la hora de jugar no se nota gran diferencia con respecto a cualquier otro título de carreras, tan sólo en la menor velocidad punta. En general, el comportamiento es similar al resto de juegos, de modo que no verás grandes novedades.

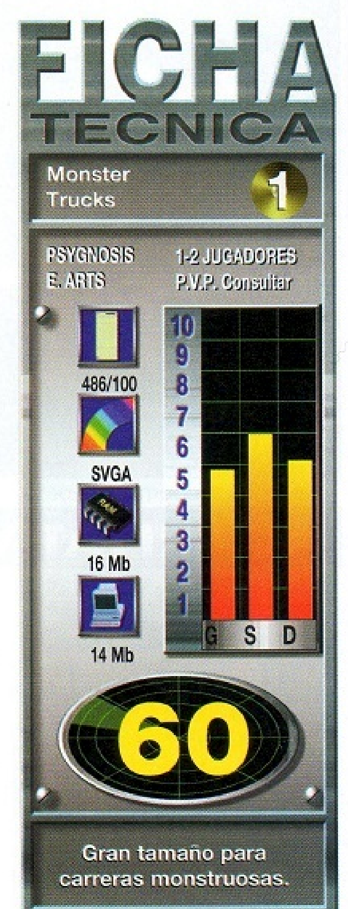
Gráficamente el juego ofrece dos posibilidades. Baja resolución para los equipos menos potentes, una opción que hoy por hoy se puede decir que no tiene sentido con la potencia de los equipos actuales. La otra posibilidad, más atractiva, es la alta resolución, de 640x320, mucho más interesante y espectacular.

Como ya se ha comentado anteriormente, los escenarios son correctos pero carecen de la espectacularidad que suele acompañar a otros juegos de coches. El movimiento es bastante bueno y la sensación de velocidad, adecuada

al tipo de vehículo que conduces, pero muy lejos de clásicos como *Pod*. El sonido es correcto, especialmente los efectos especiales, pero no proporciona un valor añadido al producto.

En general el programa es bastante entretenido y un buen juego de carreras, con la gracia de manejar otro tipo de vehículos. Sin embargo, si lo que quieres es sensación de velocidad, otros títulos serán más interesantes.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



HARDCORE 4X4
Gremlin•Arcadia
Un juego del género que requiere procesadores muy potentes.



TEST DRIVE: OFF ROAD
Eidos•Proein, S.A.
Otro tipo de coches, pero similares resultados que *MonsterTrucks*.

TOTAL ANNIHILATION

Una vez más hemos de enfrentarnos a un juego de estrategia en el que se trata de construir y mejorar lo nuestro y aniquilar todo lo que se mueva y pertenezca a los demás.

Como indica su expresivo nombre, en **Total Annihilation** debes acabar con todo bicho viviente. De hecho, ni está claro si son vivientes o no.

Ambientado en un futuro lejano, dos bandos, "Core" o núcleo y "Arm" o brazo, se enfrentan en la consabida pelea entre el imperio y los rebeldes. Core pretende robotizar a todos los seres vivos e imprimir su matriz de conciencia en un cerebro de robot. Arm se niega y quiere seguir siendo humano.

El juego dispone de la perspectiva que todos conocemos de *C&C* y *Warcraft*. De hecho, es prácticamente igual, cambiando la ambientación. Debes construir tu base, tus vehículos (aviones, barcos y terrestres), tus robots y tus defensas e ir a por los malos. Es posible jugar en ambos bandos, contra otros usuarios (¡hasta 10!) a través de LAN o Internet.

Tienes a tu disposición más de 50 misiones perfectamente ambientadas con unos gráficos de excepcional calidad. Bajo DirectX 5.0 es posible arrancarle al juego resoluciones de hasta 1280x1024, lo



que convierte la partida en un auténtico placer. La banda sonora de audio no cansa en ningún momento, a pesar de que a primera vista puede parecer repetitiva.



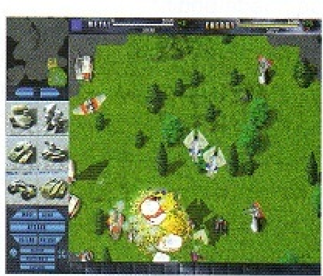


Cada semana, GT Interactive pretende publicar una nueva unidad de combate en Internet, a pesar de que el juego ya dispone de más de 150 diferentes (lo que da una idea de su complejidad). Eso sí, aun en modo fácil, los malos vienen a por ti a la primera de cambio, no pierden el tiempo en ningún momento y no perdonan el más mínimo despiste.

El único fallo visible es que no es posible desplazar la vista actual con ayuda del mapa del juego, similar al de *Warcraft*, con lo que te debes arrastrar despacio por el terreno con las teclas de cursor.

Por otra parte, la distribuidora en nuestro país de este producto, New Software Center, tiene un excelente detalle con su público. Se ha comprometido a enviar gratuitamente la versión castellana a los compradores de la inglesa.

F. ESCUDERO



ALTERNATIVAS



DARK REIGN
Activision•Proein, S.A.
Estrategia brutal en un juego de lo más interesante.



C&C: AFTERMATH
Westwood•Virgin
Nuevas misiones para nuestro querido *Red Alert*.

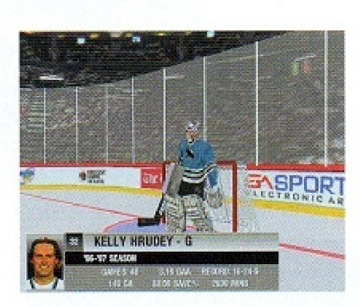


JUEGOS NHL 98

Una vez más, los chicos de EA Sports se han superado a sí mismos. El programa que os presentamos es digno sucesor de NHL 97 y, sin duda, dará que hablar a los aficionados.

La división deportiva de Electronic Arts, EA Sports, sigue sorprendiendo a todos los amantes del deporte "computerizado" con nuevos y mejores títulos. En este caso le ha tocado el turno a **NHL 98**. Se trata de un trepidante juego de hockey sobre hielo al que no le falta ni un solo detalle. Además, soporta aceleración 3D por hardware. ¿Qué más se puede pedir?

Al empezar un partido ya se aprecia la gran calidad de este título. Los gráficos están muy cuidados, tanto los del juego en sí como los del interfaz de usuario. La ambientación del estadio es muy buena y el comentarista se encarga de dar el toque definitivo al conjunto. Además, está repleto de detalles.



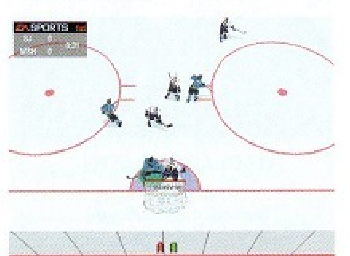
Los jugadores están correctamente animados y se comportan de diferente forma. Por ejemplo, algunos, cuando son retirados del campo durante dos minutos, se enfadan y golpean el banquillo con sus puños o el *stick*. Otros son más pacíficos y se limitan a mover la cabeza quejándose de lo injusto que ha sido el árbitro.

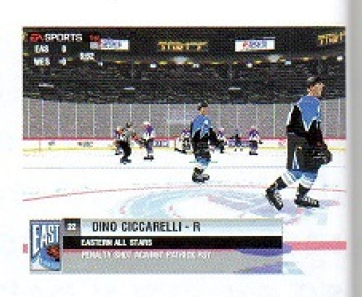
El juego en sí es muy emocionante. Se trata de un deporte duro, rápido, que concentra la atención del jugador desde el primer minuto del partido hasta el último. Además, es muy fácil de manejar, lo que aumenta todavía más la diversión. Por si esto fuera poco, también puedes enfrentarte a otros competidores, es decir, jugar duro. Es frecuente ver cómo los deportistas acaban en el suelo por culpa de una entrada fuerte. Hasta se puede ver a algún jugador salir despedido hacia la banda y romper los cristales protectores con todo su cuerpo...

Aparte de la jugabilidad, lo mejor del juego son los gráficos. Los estadios están realizados con todo lujo de detalles. Lo mismo sucede con la pista de juego. Cada equipo la adorna de diferente forma y esto se ve reflejado en el juego. En cuanto a los jugadores, hay mucho que decir. Están muy bien animados, tanto las carreras como las caídas, el modo de patinar, etcétera. Además, cada jugador tiene su propia cara creada a partir de una imagen digitalizada. Resultan especialmente simpáticos.

NHL 98 está repleto de buenos detalles a nivel sonoro. De los golpes de *stick* al clamor del público, pasando por las melodías típicas que hacen sonar los americanos en determinados momentos.









A todo lo dicho hay que añadir que la inteligencia artificial de los jugadores es de alta calidad y no resulta nada fácil ganar, aun en el nivel de dificultad más bajo. Así, el programa durará más de una tarde de intenso juego.

En definitiva, **NHL 98** es un título deportivo de gran calidad. No sabemos si habrá un *NHL 99*, pero lo que sí tenemos claro es que les costará superar a esta versión.

F. DE LA VILLA

FICHA TECNICA

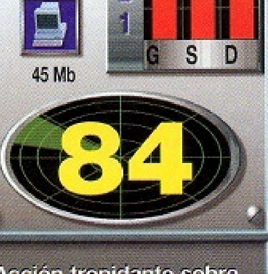
NHL 98 — 1

EA SPORTS
E. ARTS

1-4 JUGADORES
P.V.P. 5.990 ptas.



10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D



Acción trepidante sobre la pista de hielo.

ALTERNATIVAS



WORLDWIDE SOCCER
Sega•Sega
Un deporte bastante más atractivo en nuestro país.



PETE SAMPRAS 97
Codemasters•Proein, S.A.
Si no te gustan el hockey y el fútbol, prueba con el ténis.

FLIGHT SIMULATOR 98

Microsoft presenta la nueva versión de uno de sus grandes clásicos. Flight Simulator 98 incorpora multitud de nuevas características que multiplican su capacidad de diversión.



Flight Simulator es uno de los títulos clásicos de juegos para PC. Ya son varias las versiones que han visto la luz y muchos los años que se han dedicado a su desarrollo y mejora. Este tipo de productos con solera se ven obligados a adaptarse a las nuevas exigencias del mercado, que casi siempre coinciden con las posibilidades del hardware existente. A consecuencia de ello, esta versión del juego soporta tarjetas gráficas aceleradoras 3D mediante DirectX 5.0.

Además, incorpora características que lo convierten en un producto muy apetecible para los seguidores del género. Entre ellas destacan tres modelos de vuelo, paneles de instrumentos mejorados, soporte de juego multijugador, así como nuevos aeropuertos y escenarios.

De los tres nuevos modelos el más destacado es, sin duda, el helicóptero Bell 206B JetRanger III. Hasta ahora *Flight Simulator* sólo incluía aeroplanos, por lo que la aparición estelar de un helicóptero resulta de lo más llamativo. El juego ofrece un total de ocho vehículos para surcar los cielos de todo el mundo. La nueva versión incluye más de 3.000 aeropuertos y 45 áreas metropolitanas, lo que supone una sustancial mejora respecto a versiones anteriores.

Flight Simulator 98 es un auténtico simulador de vuelo comercial. No existen misiles de ningún tipo, ni bombas, ni tampoco objetivos que atacar. El vuelo no es tan simple como mover un *joystick* y utilizar un control de velocidad... Los creadores del programa han puesto todo su empeño en crear un auténtico simulador de vuelo, en el que el único objetivo es volar por el simple placer de hacerlo. Algo que no resulta en absoluto sencillo para los usuarios poco avezados en estas complejas lides aéreas.

Los gráficos han sido mejorados notablemente desde la última versión. Incluso si no se dispone de hardware de aceleración 3D, los cambios son apreciables. Sin embargo, el entorno sigue pareciendo un tanto vacío, exceptuando, por supuesto, las áreas metropolitanas. Se echan en falta más montañas, bosques y casas rurales, por poner algunos ejemplos, que aumenten la sensación de estar realmente volando. Respecto al sonido, se puede decir que es bueno, teniendo siempre en cuenta el género al que pertenece.

Lo cierto es que la simulación está muy conseguida, sobre todo cuando se utiliza aceleración 3D y un *joystick* como, por ejemplo, Side Winder Force Feedback Pro, de la propia Microsoft.

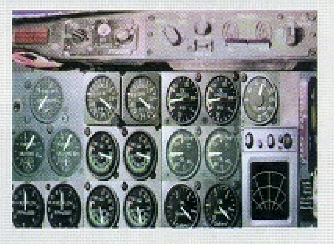
A modo de resumen se puede decir que **Flight Simulator 98** es, sin lugar a dudas, uno de los mejores simuladores de vuelo existentes en el mercado. No es perfecto, pero es una opción que debes tener muy cuenta.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



BOEING 737 SIMULATOR
Flylogic•System 4
Un simulador de vuelo comercial para el olvido...



AIRLINE SIMULATOR
Lago•Arcadia
Tres cuartos de lo mismo que la anterior alternativa.

FICHA TECNICA

Flight Simulator 98 — 1

MICROSOFT
MICROSOFT
1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
8 Mb
100 Mb

G S D

84

Una excelente continuación...

JUEGOS

SHADOWS OF THE EMPIRE

La compañía LucasArts sigue siendo una fábrica de sueños. Lo mejor de la inolvidable saga cinematográfica de George Lucas *La Guerra de las Galaxias* se ve reflejado en este estupendo y entretenido programa.

Shadows of the Empire para PC en realidad es una conversión del juego creado para la consola Nintendo 64. Muchos siguen pensando erróneamente que las consolas tienen mejores juegos que los PCs. Este juego es una buena muestra de que no es así. Los que hayan tenido la oportunidad de ver la versión de Nintendo 64 notarán las sutiles pero importantes diferencias entre ambas versiones.

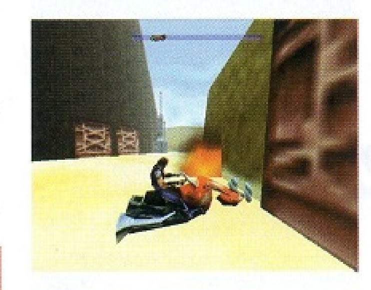


En primer lugar, la de PC contiene multitud de vídeos que no aparecían en la versión original. La música y los efectos sonoros han sido mejorados. Asimismo, la inteligencia artificial que guía a los "malos" de la película también ha sido perfeccionada. Por si esto fuera poco, los gráficos son de mayor calidad. En definitiva, toda una suerte de aspectos que convierten un programa bueno en uno excelente.

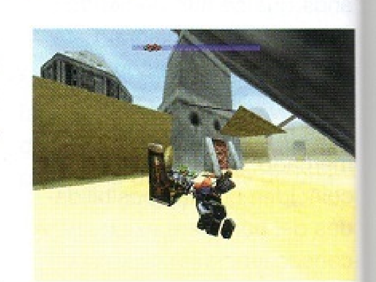
La acción se sitúa en un lugar intermedio entre *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*. En esta ocasión, el protagonista es un mercenario que tan sólo pretende ayudar a la Alianza Rebelde para ganarse un buen puñado de pasta. El Imperio es consciente del peligro que supone Luke Skywalker para sus oscuros planes y ha decidido quitarle de en medio de una vez por todas. Tu misión consiste principalmente en ayudar a Luke a conseguir sus objetivos sin mayores problemas.

Se trata de un programa muy variado, tanto por sus gráficos como por el estilo de juego y el número de misiones. El protagonista se enfrentará a diez misiones distintas, algunas de las cuales se componen de varias partes. Cada misión tiene una ambientación diferente y, lo mejor de todo, existen cinco modos de juego distintos que se van alternando a lo largo del título. En determinadas misiones hay que manejar una nave, unas veces como piloto y otras como artillero. También hay misiones "a pie", en donde el juego recuerda bastante a *Tomb Raider*. También podrás volar con la ayuda de un Jet Pack. Y, por último, llevarás una moto espacial. Si has visto *El Retorno del Jedi* seguro que sabes a qué tipo de moto me refiero.

Shadows of the Empire tiene todos los ingredientes de la saga creada por el genial George Lucas. En el juego aparecen, aunque tan sólo en los vídeos, Luke Skywalker y la princesa Leia. También podrás ver al cazarrecompensas Boba Fett,



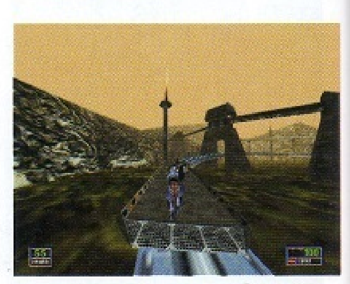




además de los soldados, con sus uniformes tan característicos. Y, por supuesto, tampoco faltan los típicos robots AT-ST y AT-AT.

La primera misión se desarrolla en Hoth, el planeta helado, donde la Alianza mantiene oculta su base. Sin embargo, al igual que en la película, el Imperio tiene conocimiento de ello y se lanza al ataque. En ese momento comienza el juego, con el protagonista a los mandos de un caza para repeler la agresión.

Esta misión llama mucho la atención porque aparecen los AT-AT imperiales (los elefantes mecánicos de la película). Para eliminarlos puedes hartarte a disparar o, mucho mejor, puedes enrollar un cable en sus patas para hacerles caer.







La misión más emocionante es la persecución en motos espaciales. Unos esbirros del Imperio se dirigen en estos vehículos hacia la guarida de Obi Wan Kenobi, donde se encuentra Luke. Tu misión consiste en perseguir a estos individuos en tu propia moto y derribarles antes de que alcancen su objetivo. La mitad de la misión se desarrolla en el interior de una pequeña ciudad, y la otra mitad en un cañón rocoso. La sensación de velocidad está muy bien lograda y la persecución es emocionante.

Por lo general, las misiones en las que hay que manejar una nave están bastante bien. Resulta especialmente espectacular la última de todas ellas. Sin embargo, cuando hay que ponerse en el puesto del artillero, el juego pierde algo de emoción. Tan sólo se puede manejar el punto de mira. Si se lleva a los extremos de la pantalla, también se mueve la nave, pero con una trayectoria más o menos fija.

La mayoría de las veces te tocará manejar directamente al protagonista. Estas misiones no están en absoluto mal hechas, pero visto el estándar actual del mercado se quedan un poco cortas. La mejor de todas es una en la que hay que utilizar constantemente el Jet Pack.

Los gráficos son muy buenos. Sólo hay que echar un pequeño vistazo a las pantallas que os ofrecemos para darse cuenta de ello. El juego hace un uso intensivo de las características que proporcionan las tarjetas 3D y gracias a ello logra una calidad gráfica bastante elevada. De todos modos, las texturas del juego están muy trabajadas y dan un toque final muy bueno. Donde flojea es en los personajes (el protagonista, los soldados, etcétera), que parecen no estar formados por el número suficiente de polígonos. Aun así, se puede decir que no están nada mal.

Los vídeos han sido creados con imágenes sintéticas, pero tienen una calidad impresionante. Se nota que los chicos de LucasArts tienen algo que ver con el mundo del cine. De hecho, los modelos sintéticos de Luke y de la princesa Leia son magníficos.

El sonido es de gran calidad. Los efectos son espectaculares, así como la banda sonora, en Audio CD.

Shadows of the Empire es un gran título. Quizá no llegue a ser juego del año, pero te lo pasarás realmente bien con él. Por cierto, es imprescindible una tarjeta aceleradora 3D para jugar... Si no tienes una ¿qué esperas para comprarla? No te arrepentirás.

F. de la Villa





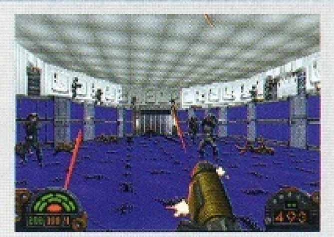




ALTERNATIVAS



X-WING VS TIE FIGHTER
LucasArts•Erbe
Todo un simulador basado en *La Guerra de las Galaxias*.



DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Dentro de poco disfrutaremos de la segunda parte de este título.



YODA STORIES
LucasArts•Erbe
Versión de *Aventuras de Escritorio* de la saga de George Lucas.

JUEGOS

CLOSE COMBAT 2: A BRIDGE TOO FAR

La Segunda Guerra Mundial es uno de los conflictos bélicos más empleados a la hora de crear un juego. Ahora ha llegado hasta nosotros la secuela del clásico de Microsoft.

Sir Bernard Law Montgomery, Commander-in-Chief Operation Market Garden

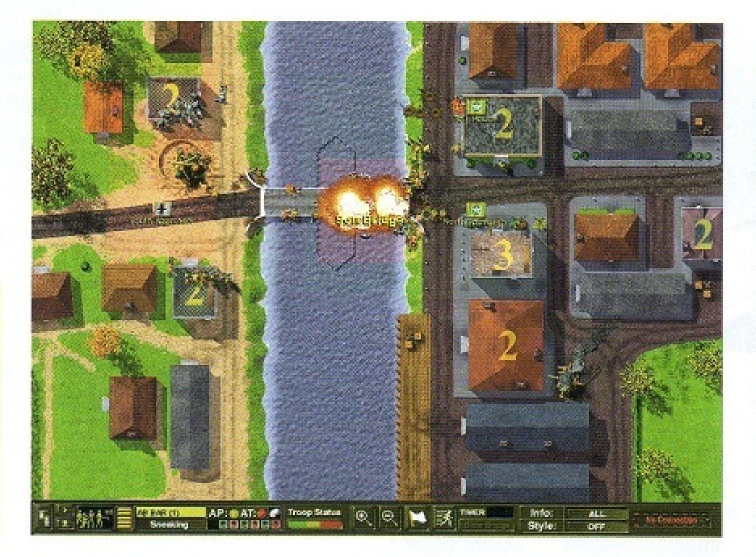
Si bien en Estados Unidos, *Close Combat* obtuvo un éxito sin precedentes gracias a su sistema de juego en tiempo real, en España no logró alcanzar las mismas cotas de popularidad. En nuestro país, los usuarios prefieren títulos de estrategia más del estilo de *Warcraft* o *C&C*. Esta segunda entrega del clásico de Atomic Games mejora muchos aspectos del juego, aunque su *look* básicamente sea el mismo.

Ahora, el número de misiones es más elevado, y se ha dotado de mayor importancia al modo campaña. Si no has jugado a la primera entrega, más vale que visites el tutorial, pues sin él te encontrarás perdido desde el principio: el manejo del juego es algo complicado. Todavía no tenemos confirmado si el programa va a ser traducido a nuestro idioma, como ocurre con el fabuloso *Age of Empires* (también de Microsoft). Si no es así, mucha gente no podrá acceder a las graciosas virtudes del programa.

Gráficamente, el juego se parece bastante a la primera entrega, pero muchas misiones cuentan con elementos



propios diferenciadores, como pueden ser las iglesias, plazas típicas de cada pueblo o elementos históricos reales. Los gráficos están muy definidos, pero son bastante



pequeños en lo que se refiere a los soldados, con lo que podemos perder alguno de nuestros grupos debajo de los árboles y volvernos locos hasta que logremos encontrarlos de nuevo. Aunque se puede emplear un *zoom* de pantalla, este modo no es operativo ya que no permite visionar la suficiente parte del mapa como para controlar correctamente la situación.

Los vídeos comprimidos en formato MPEG que cuentan la historia de la Segunda Guerra Mundial son nuevos. Son de alta calidad, y merece la pena verlos para conocer aquella contienda. El sonido está cuidado y, aunque parecido al de la primera entrega, cumple su cometido.

Un juego entretenido que, aunque no llegará al gran público, agradará a los amantes de la estrategia.

E. Arias

ALTERNATIVAS



CLOSE COMBAT
Atomic•Microsoft
El origiinal también fue muy aceptado por el público.

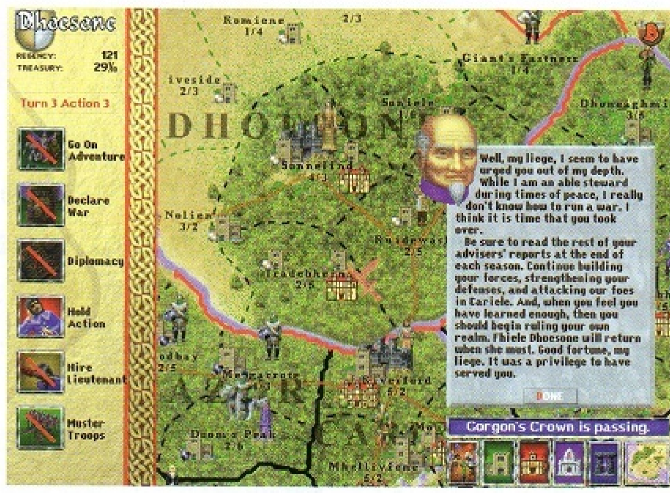


COUNTER ACTION
Mindscape•Proein, S.A.
Otro juego de estrategia de la S.G.M. en tiempo real.



El rol y la estrategia se unen en el mundo de fantasía que les brinda Sierra. El más romántico y cruel Medievo vuelve a nuestras pantallas.





BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE

Que Sierra es una de las grandes compañías de software lúdico del mundo es algo que nadie duda. Ante nosotros tenemos uno de sus últimos lanzamientos. La casa que se hizo famosa con las videoaventuras de Roberta Williams, Al Lowe y demás programadores, creadores de series multimillonarias como *King Quest*, *Larry* o *Police Quest*, ha ampliado su oferta a otros géneros dentro del mundo de los juegos. Así, han surgido algunos arcades, programas de estrategia e incluso roles. **Birthright** se encuentra enmarcado dentro de la serie *Advanced Dungeons & Dragons*, prestigiosa colección de productos de rol, en forma de novelas, juegos de mesa y, por qué no, de ordenador. Esto de por sí es un seguro de seriedad en el producto y en la historia que hay tras él.

Te tienes que poner a los mandos de un país dentro de un continente en el que coexisten otras potencias que pugnan por el trono de Hierro. Durante el transcurso del juego irás ganando una serie de puntos... El primer reino que alcance los 300 se convertirá en gobernador global del continente. Pero no será una tarea fácil ni rápida, y te proporcionará unas grandes dosis de emoción.

El juego en sí tiene varias opciones. Se puede comenzar en modo historia, donde deberás avanzar hacia el trono de hierro. Para ello tienes que combinar luchas de estrategia al más puro estilo militar con aventuras en mazmorras más propias de los clásicos juegos de rol. Sin embargo, si quieres entrenarte, podrás jugar estas aventuras y batallas independientemente, sin seguir ninguna historia.

No es cuestión baladí hacerse con el control del juego desde el principio, pues existen múltiples opciones que dominar. Por ello los programadores han introducido unos magníficos tutoriales que te permitirán ir tomando el control de estas variables. Hay tres niveles que ahondan en el juego.

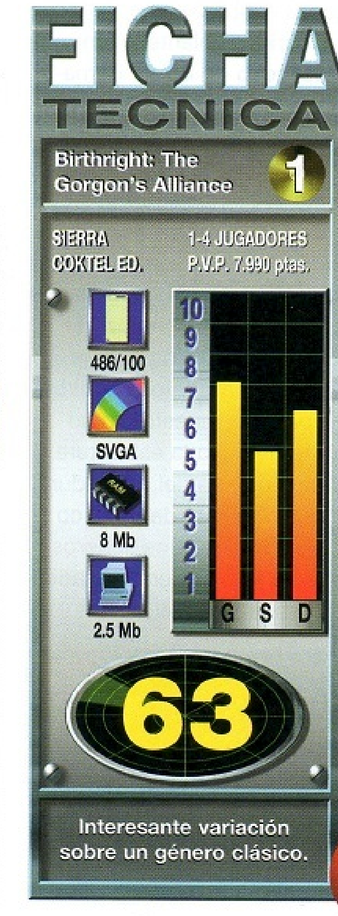
Técnicamente el juego es correcto, aunque existe una gran variación entre distintos tipos de acción. Las aventuras en mazmorras poseen una perspectiva 3D de buena calidad gráfica, pero las batallas dejan bastante que desear, tanto gráficamente como en claridad de concepto.



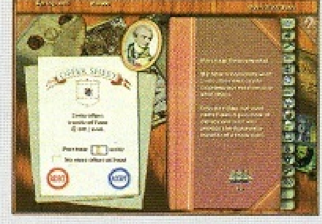


El sonido es bastante flojito en todo el juego. No está al nivel de un título tan cargado de matices épicos. En general, un programa curioso, que mezcla sabiamente estrategia con las aventuras de rol y consigue crear una atmósfera adecuada, pero que puede aburrir a los que no sean seguidores de esta especie de género mixto.

A. J Novillo



ALTERNATIVAS



IMPERIALISM
SSI•Proein, S.A.
Estrategia muy entretenida para amantes del género.



DRAGON DICE
Interplay•Virgin
Un juego de rol medieval, basado en las reglas de los de tablero.

JUEGOS VIRUS

Todo sucedió en tan sólo unas décimas de segundo. Apenas tuviste tiempo para darte cuenta y ya era demasiado tarde... A estas alturas, tu sistema al completo se encuentra mortalmente infectado.

Si eres un aficionado al cine de ciencia ficción seguramente recordarás una película llamada *Viaje Alucinante* (que incluso tuvo su correspondiente juego de 8 *bits*, *Fantastic Voyage*), en la que a una persona era reducida a tamaño microscópico para introducirla en el organismo de un hombre e intentar salvarle de su infección. Pues bien, esta vez las tornas han cambiado, y el que acaba de ser infectado no es otro que tu propio ordenador. ¿El causante? Un fatídico virus de los que de vez en cuando se dedican a aniquilar nuestros ficheros sin piedad. Por supuesto, esto no puede quedar así. La venganza está servida.

El original planteamiento de este juego de las no demasiado conocidas compañías Kidum Multimedia y Telstar te sitúa en el interior de tu ordenador. Allí, haciendo uso de energía en forma de *kilobytes*, contarás con una serie de vehículos destinados a erradicar de una vez por todas a los distintos virus que pululan por los archivos. La pantalla muestra en su parte derecha la estructura de directorios del disco duro o, mejor dicho, de tu disco duro, junto con los ficheros que se encuentren afectados por un ataque del virus.

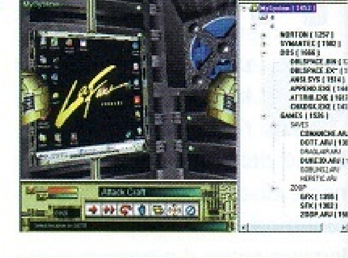
El sistema de juego es muy parecido al que pudimos ver en *Descent II*. Es decir, un entorno tridimensional en el que dispones de total libertad de movimientos en 360 grados. La particularidad está en que el "mapeado" lo componen unas habitaciones que son directorios y ficheros, como una FAT virtual.

Cada habitación posee una serie de puertas por las que podrás moverte de un archivo a otro, o bien del directorio padre al hijo, y viceversa. Cuesta un poco al principio acostumbrarse a relacionar cada color de puerta con su significado, pero luego te moverás por tu disco duro con total soltura. Para los que no quieran complicarse mucho la vida existe la opción de activar el piloto automático, que conduce hacia el archivo indicado sin perderse.

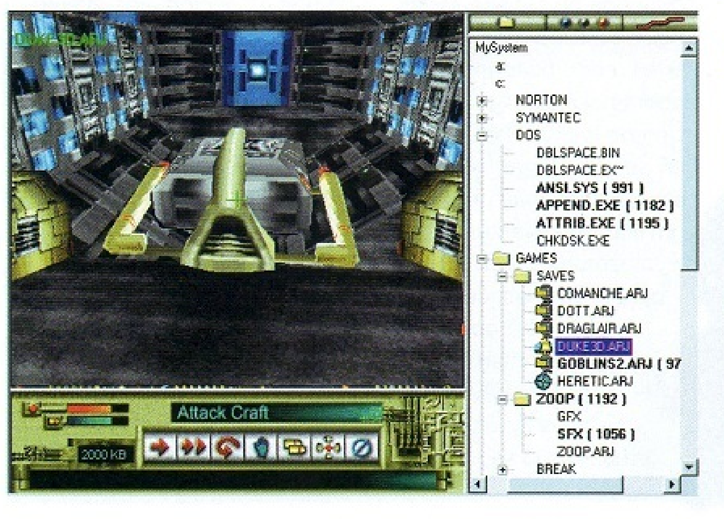
En modo de pantalla completa la resolución pasa a 320x200, lo cual, con los gráficos sosos que posee el juego, no es muy recomendable. Además, hemos detectado problemas con el movimiento.

Virus es un original programa en el que no todo consiste en matar a diestro y siniestro. Mezcla sabiamente acción y estrategia.

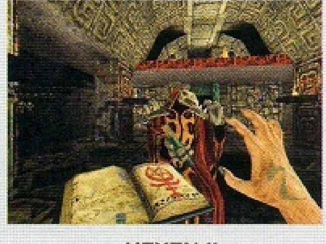
S. CABRERA







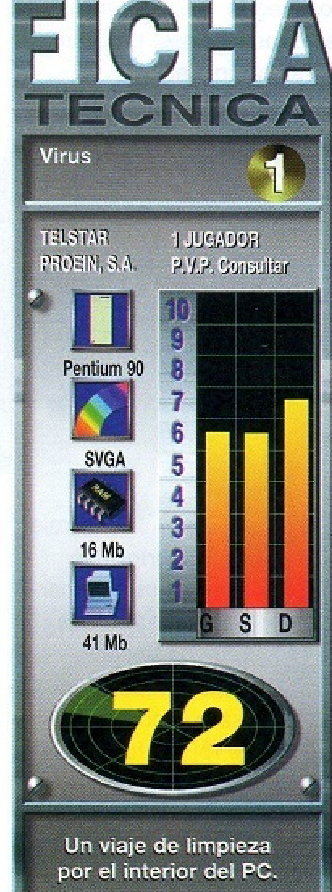
ALTERNATIVAS



HEXEN II
Activision•Proein, S.A.
Segunda entrega del clásico juego medieval de entorno 3D.



SHADOW WARRIOR
3D Realms/Eidos•Proein, S.A.
Más de lo mismo, pero con *sprites* en dos dimensiones.



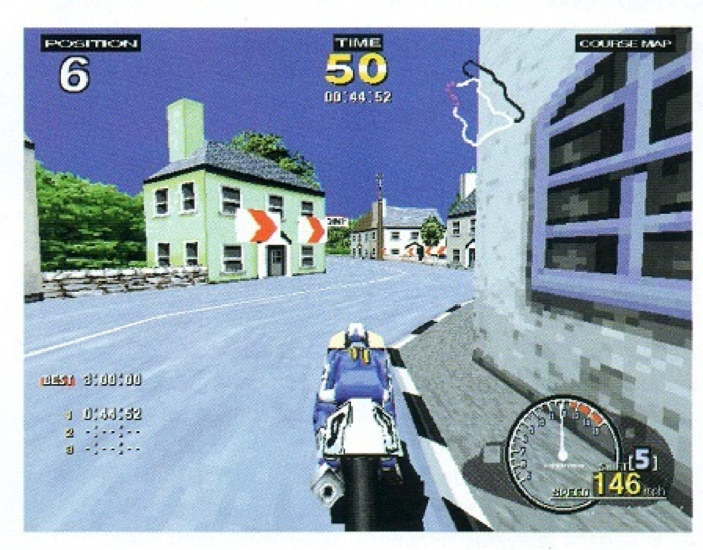
Un viaje de limpieza por el interior del PC.

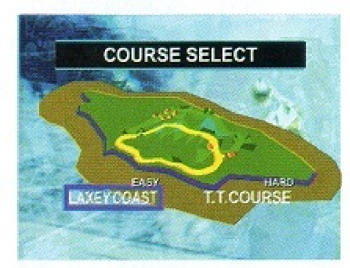
MANX TT SUPERBIKES

La isla de Man al norte de Inglaterra tiene el privilegio de ser sede todos los años de una curiosa competición de motociclismo. Gracias a este programa podrás participar en la misma sin moverte de casa.

Las carreras de motos se están convirtiendo en asiduas visitantes de los ordenadores personales. Tras el excelente *Moto Racer* de los franceses de Delphine Software, una avalancha de juegos de este tipo están a punto de alcanzar nuestras pantallas. Así, *Superbikes* de Virgin, *Redline Racer* de Ubi Soft y el título que ahora nos ocupa, **Manx TT** de Psygnosis, son un claro ejemplo.

En el caso concreto de **Manx TT**, se trata de una conversión de la clásica máquina de Sega. Aunque parezca extraño, no ha sido la propia Sega, dentro de su sello Sega PC, la encargada de traerla a Europa, sino que se lo ha realizado Psygnosis. Dejando aparte los desconocidos motivos que hayan llevado a ambas compañías a tal decisión, hemos de decir que se trata de un título muy fiel al original. Los conocedores del programa no quedarán defraudados.



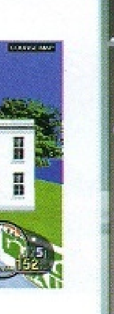




Aparte del modo arcade, aparecen modos típicos de consolas y ordenadores, como pueden ser el Time Attack o el Desafío. Además, existe un Modo PC en el cual podemos elegir nuestra furiosa montura.

Gráficamente, **Manx TT** es bastante bonito, sobre todo si cuentas con una tarjeta 3Dfx, pero tiene un problema bastante importante: sólo cuenta con dos circuitos, y dos más si sumamos que ambos se pueden jugar al revés. Hoy en día sacar un juego al mercado con sólo dos circuitos es bastante arriesgado, ya que el usuario se va a cansar rápidamente del producto. Nos parece bien que sea una conversión fiel de la recreativa, pero en estos casos siempre se suele añadir algún que otro circuito (sea o no secreto), con lo que el usuario siempre intentará alcanzarlo. Una lástima.



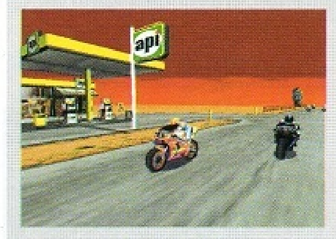


El sonido, por su parte, está bastante cuidado, pero claro, el pequeño problema anterior le hace perder bastantes puntos a un juego que podía haber sido uno de los "pelotazos" de la temporada. Un pequeño tirón de orejas a los señores de Psygnosis por este motivo.

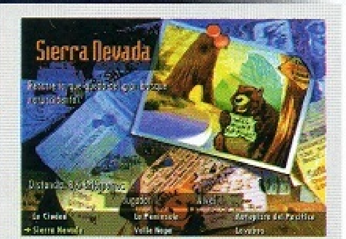
Por cierto, si encontráis el truco que convierte las motos en ovejas (funcionaba tanto en la máquina como en la versión de Sega Saturn), hacédnoslo saber con la respectiva carta a nuestra sección de Trucos.

E. ARIAS

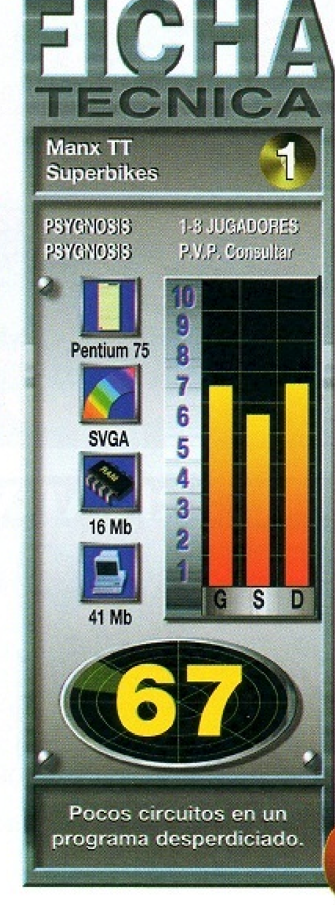
ALTERNATIVAS



MOTO RACER
Delphine•Electronic Arts
Todo un juego de motos que aprovecha la tecnología 3D.



ROAD RASH
EA Studios•Electronic Arts
El clásico de consolas también obtuvo éxito en PC.

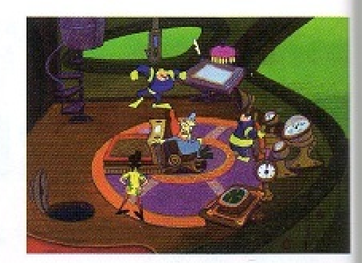


Pocos circuitos en un programa desperdiciado.

JUEGOS

ACE VENTURA

Ace Ventura, el detective que encarnara en la gran pantalla por el inefable Jim Carrey, sigue luchando contra aquellos que pretenden dañar a los pobres animales.





Ace Ventura, detective de mascotas. Este posee su propia serie de dibujos animados para la pequeña pantalla. Precisamente de esta última es de donde se han tomado las ideas del programa.

El juego es una videoaventura con partes de arcade. En alta resolución, posee una estructura simple, cosa lógica viendo que está en parte orientando a los "peques". Como demostración de esto, el programa trae un sistema de control paternal activable a través de contraseña para que el lenguaje empleado sea más apropiado para niños.

Los gráficos son una copia de los empleados en la pequeña pantalla, con gran cantidad de animaciones y algunas características de dibujo animado. Una de las mayores lacras a nivel gráfico es la escasa suavidad. Hacen transiciones con pocos *frames*, lo que provoca que la animación sea un poco brusca. También hay una pequeña ralentización en la pantalla cuando hay una gran cantidad de gráficos en movimiento de manera simultánea.

Las conversaciones están traducidas al español. Esta traducción es de gran calidad, sobre todo la del personaje principal, que se parece enormemente a los dibujos televisivos. Esta interpretación está muy integrada con los gráficos y el movimiento de las bocas. La traducción está realizada con giros españoles; tiene hasta referencias a Chiquito de la Calzada.

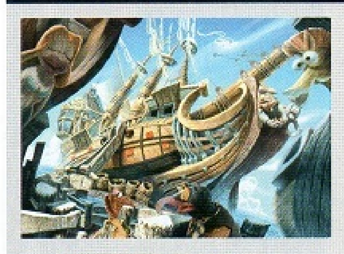
El interfaz es en extremo simple, hecho que va en consonancia con la dificultad del juego. Tan sólo hay que pasar el cursor por cualquier parte activa del escenario para que se convierta en un icono que señala la acción que se puede realizar con el objeto. Si pinchas en ese momento, tal acción se llevará a cabo. El inventario se muestra marcando a tu personaje. Pinchando una vez eliges el objeto; debes arrastrarlo para pinchar otra vez sobre el lugar en el que tengas intención de usarlo.

La dificultad no es muy elevada, pues los *puzzles* son de poca complicación. El programa lo que pretende sobre todo es entretener, con una gran cantidad de *gags* que mantienen el tono humorístico y desenfadado de *Ace Ventura* en todo momento. Además, al igual que nuestro querido Mortadelo, es un genio del disfraz, lo que habrás de usar en alguna ocasión.

A. VEGAS



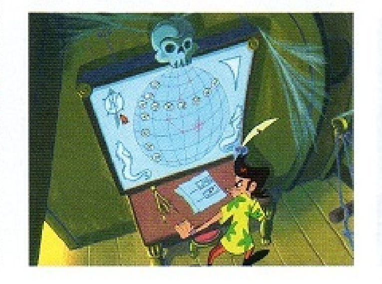
ALTERNATIVAS



MUPPETS EN LA ISLA...
Activision•Proein, S.A.
Otro juego de este tipo, de bastante mejor factura.



LEGO ISLAND
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego para niños basado en las clásicas figuritas de Lego.







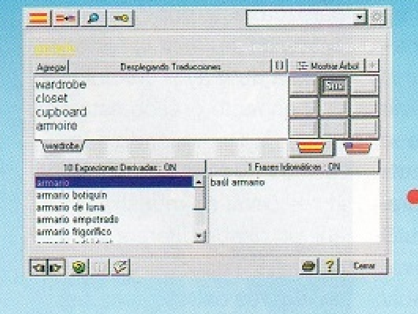
¿Tienes Problemas con el Inglés?

WordMagic

lo Soluciona

Traductor:

 castellano/castellano  castellano/inglés  inglés/castellano  inglés/inglés.



- Dos versiones estándar y profesional. Está formado por cinco programas.
- Diccionario intérprete: diccionario con más de ocho millones de palabras (se pueden añadir)
- IMagic: diccionario de sinónimos con más de 3 millones (se pueden añadir)
- Conjugar: Conjugador de verbos. Más de 28.000 verbos conjugados en cada idioma. Funciona perfectamente con verbos irregulares incluso con los que añadamos nosotros sino se encuentran en la base de datos ya que tiene la fórmula para hacerlo.
- Generador de Expresiones: Traduce expresiones a ambos idiomas y además se pueden buscar expresiones introduciendo una palabra como raíz.
- Herramientas Mágicas : Esta herramienta es la que permite utilizarlas todas simultáneamente.

Conexiones con Word 7.0 y 97 / Word perfect 5.2 y 6.0.



http://www.seric.es/wordmagic



Passeig Prim, 27 baixos Tel.977/ 33 11 40 Fax.977/ 33 11 14 – 43202 Reus
http://www.seric.es - E-Mail: ventas@mail.seric.es

JUEGOS

DARK EARTH

Unos escenarios post-apocalípticos, unos aires de Edad Media, una carrera trepidante y una historia de lo más atrayente son los secretos de este juego que no puede ser pasado por alto.

El 24 de diciembre del año 2054, los temidos jinetes del Apocalipsis se posaron sobre la Tierra, y no en forma de guerra, plaga o inundación, sino como un torrente de fuego, asolando todo a su alrededor. La Tierra se sumió en la oscuridad, y para los pocos supervivientes que quedaron comenzó una nueva era: **Dark Earth**.

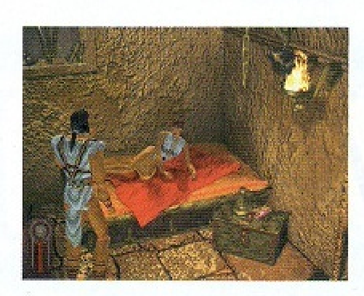
300 años después del Gran Cataclismo, la gente se agrupó en ciudades fortificadas llamadas Stallites, únicos lugares donde podía disfrutarse de calma y seguridad. Más allá de las murallas de estas construcciones, allí donde se pierde la vista, reinan la oscuridad, el caos y lo desconocido.

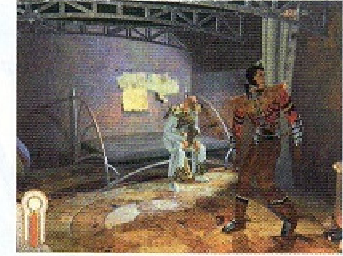
Terribles tormentas, bestias salvajes y criaturas despiadadas acechan en la sombra esperando con ansiedad cualquier presa que se les presente. Y, con ellas, una sustancia viscosa, pulsátil, casi viva, de la que dicen que a cualquiera que la toque le aguarda un destino mucho peor que la muerte...

RECOMENDADO

En el Stallite Sparta, uno de los guardianes del fuego (fuerzas de seguridad de la ciudadela), de nombre Arkhan, se dirige como cada día a realizar su guardia ante el Gran Templo del Sol. Sin embargo, justo en este día su vida va a dar un vuelco imprevisto. Un intruso hace acto de presencia en el templo y, como consecuencia del enfrentamiento, arroja una sustancia desconocida sobre nuestro protagonista, haciéndole sufrir toda serie de transformaciones, a cual más dolorosas. Ahora Arkhan debe encontrar un antídoto en una carrera contra el tiempo, en la que conocerá secretos de su mundo que era mejor no revelar.

Dark Earth es una fascinante videoaventura con tintes de arcade desarrollada por la compañía francesa Kalisto Entertainment, distribuida en todo el mundo por Microprose. Tras una impactante presentación, en la que se nos muestra el Gran Cataclismo en una más que lograda animación "renderizada", se inicia lo que es el juego en sí. Curiosamente, no comienza donde se supone que debería, esto es, en el momento en que Arkhan entra en contacto con la temible sustancia, sino un poco antes. Aunque no lo parezca, esto contribuye a entrar de lleno en la historia y la dota de mayor credibilidad.

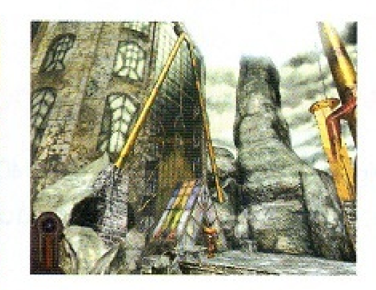




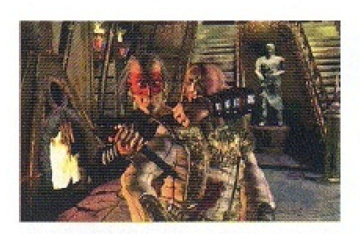
El aspecto gráfico está muy cuidado. Recurriendo a la técnica que popularizó *Alone in the Dark*, se muestra la acción desde diferentes cámaras estáticas, situadas en lugares estratégicos para no perder de vista al héroe. Tanto las secuencias de vídeo que de vez en cuando se intercalan como los decorados han sido generados en 3D y convenientemente "prerrenderizados", con un gusto exquisito (en 32.000 colores); estos últimos incluyen partes móviles como antorchas, aspas, mecanismos, etc.











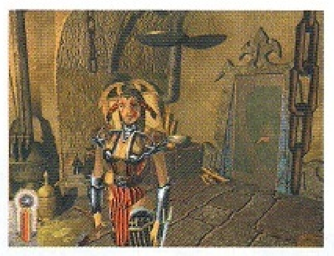
Los personajes son poligonales, pero con detalle suficiente como para ser perfectamente creíbles, así como sus sombras. El movimiento, por su parte, tampoco merece ninguna queja (salvo quizás en los giros del protagonista). Ha sido definido mediante técnicas de *motion capture* y es de una factura francamente excelente.

Una interesante novedad es que el protagonista, además de estar en modo normal o en modo de combate, también puede cambiar su humor. Con sólo una tecla, cambiarás el estado de ánimo de Arkhan, influyendo notablemente en la predisposición de éste, en la agresividad de sus diálogos y en sus movimientos. Puesto que no todo consiste aquí en recoger objetos y hablar con personajes, habrá ocasiones en las que sea inevitable el uso de la fuerza. En estos combates cuerpo a cuerpo será en los que tendrás que demostrar tu dominio de la espada con todo tipo de contrincantes. Como detalle adicional, para los más pacifistas y serenos de mente se ha incluido la opción de combate automático, con lo que sólo tendrás que contemplar el desarrollo de la pelea tranquilamente.

El aspecto sonoro está a la altura del resto: una música acorde con la acción, unos diálogos (en inglés, eso sí) muy cuidados, y unos efectos especiales atronadores que transmiten una sensación de profundidad muy lograda. El juego ha sido doblado a varios idiomas, pero no al castellano, por lo que habrá que conformarse con seguir los subtítulos, que sí han sido traducidos.

El sistema de juego es sencillo, y la dificultad ha sido convenientemente ajustada. A esto contribuye el sistema de grabación de partidas, que no puede activarse en cualquier momento del juego, sino tan sólo cuando se llega a ciertos puntos. Muchos pensaréis que esto es un incordio, pues obliga a repetir ciertas acciones cada vez que mueres, pero también es cierto que gracias a ello sacarás más partido al programa.



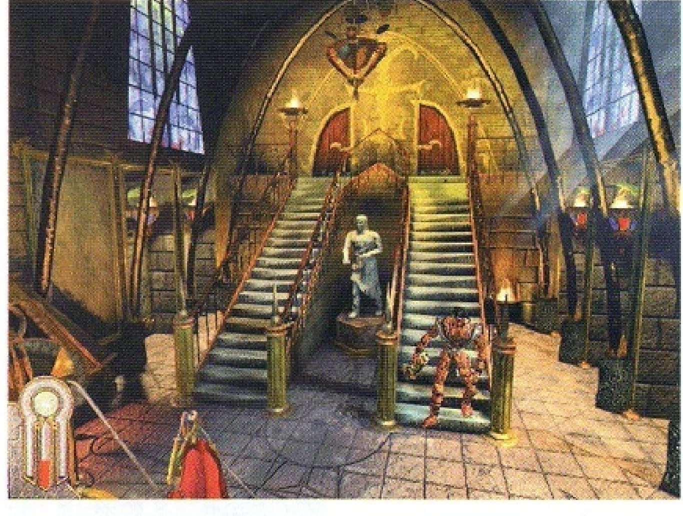




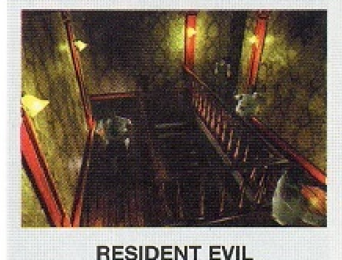
Lo más importante es que la jugabilidad mantiene un nivel de adicción más que aceptable, algo muy de agradecer en estos días. Aunque mirado en conjunto **Dark Earth** no supone ninguna revolución en el mundo del videojuego (es más, se encuentra muy en la línea del reciente *Ecstatica II*), lo cierto es que sus desarrolladores han sabido reunir lo mejor de cada género para dar lugar a una estupenda aventura que no defraudará a ninguno y enganchará a todo aquél que ose acercársele.

S. Cabrera





ALTERNATIVAS



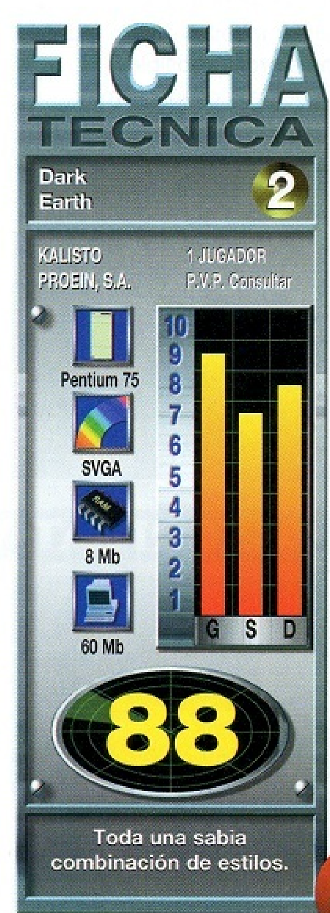
RESIDENT EVIL
Capcom•Virgin
Un excelente programa proveniente de la consola Sony Playstation.



PERFECT WEAPON
ASC•Electronic Arts
Otro juego 3D con más elementos de arcade que de aventura.



LITTLE BIG ADVENTURE 2
Delphine•Electronic Arts
Una gran aventura 3D, con diferente motor gráfico.



ATLANTIS

El mundo perdido de la Atlántida siempre ha sido un misterio para la humanidad. En este juego de Cryo tienes la oportunidad de desvelar sus más íntimos secretos.



Atlantis es una aventura gráfica ambientada en un mundo imaginario repleto de fantasía y sofisticación. En ella tomas el papel de Seth, un joven intrépido lleno de ilusiones. Su nuevo trabajo consiste en formar parte del cuerpo de seguridad de la reina. Todo parece ir bien hasta que nuestro amigo llega al palacio. En ese momento descubre que la reina acaba de desaparecer. Sin dudarlo un momento, se lanza a la aventura con el fin de resolver el misterio lo más pronto posible.

Se trata de juego muy parecido a títulos como *Myst* y *Zork: Nemesis*. La acción se sigue en primera persona, como si el jugador se encontrara en el interior del personaje, aunque la libertad de movimientos no es total.

Cuando el personaje está parado, puedes mirar a tu alrededor en cualquier dirección. Pero cuando se pone en movimiento se activa una secuencia de vídeo que se corresponde con la transición de tu posición actual hacia la nueva. Además, esta transición es como la de una cámara de cine, no como una persona andando o corriendo, lo que le resta atractivo.

Por lo demás, el manejo es muy sencillo. La cabeza del personaje se mueve con el ratón. Cuando el protagonista se puede mover a una nueva posición aparece un cursor con forma de flecha para indicarlo. Mientras tanto no aparece nada.

Si te encuentras con otro personaje, el cursor cambia y puedes hablar con él a través de iconos representativos del tema de conversación. Además, dispones de un inventario que te permite seleccionar objetos y usarlos con determinados elementos de las escenas.

Lo más destacado son los gráficos. Están creados con herramientas de modelado 3D y presentan una calidad muy alta. Las escenas están muy trabajadas, mientras que los personajes en sí dejan mucho que desear. Un efecto muy logrado es el movimiento. Los vídeos de transición entre posiciones son buenos y encajan con el punto de vista.

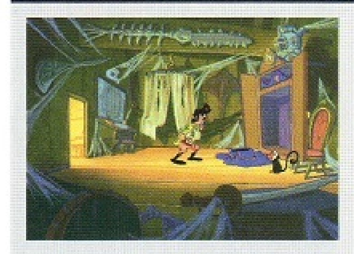
El sonido no está a la altura de las circunstancias. Los efectos brillan por su ausencia y la música es un tanto repetitiva. Lo mejor son las voces, que están totalmente dobladas al castellano.

F. DE LA VILLA

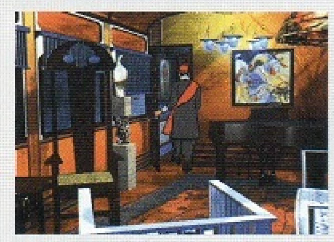




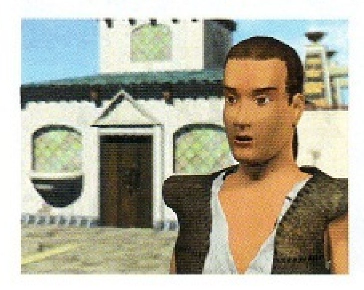
ALTERNATIVAS



ACE VENTURA
7th Level•Dreambox/Erbe
Una aventura gráfica para los más pequeños de la casa.



LAST EXPRESS
Broderbund•Electronic Arts
Todo un juegazo que encandilará a los aficionados al género.





DARK REIGN

Tras meses de espera llega un título que, además de cumplir las expectativas, introduce muy interesantes novedades en el tan manido campo de la estrategia bélica.

Parece que últimamente los programas de estrategia están proliferando a pasos agigantados, multiplicándose casi tanto como los sucedáneos de *Doom* y similares. Esto en principio constituye un motivo de alegría para todos los seguidores de este tipo de juegos, pero también tiene sus inevitables consecuencias negativas.

Por cada título bueno aparecen otros diez "no tan buenos", por no decir mediocres o malos. Sin embargo, y afortunadamente, en el caso que nos ocupa esto no es así, ya que **Dark Reign** es una excelente muestra de que no todo está ya visto en ese terreno.

A primera vista, el juego no difiere demasiado de predecesores como *Command & Conquer* o el más reciente *Red Alert*. Pero fijándose un poco más en los detalles y entrando de lleno en la acción, uno se da cuenta de que hay más diferencias de las que parecen.





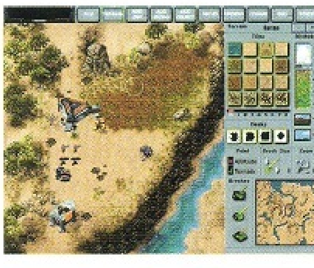
El escenario no es un mero adorno: afecta al desarrollo de la acción. Así, las tropas se mueven más rápido en carreteras y más despacio al subir colinas, además de esconderse tras las montañas o en la espesura de los bosques. Un soldado tendrá una mejor visión del territorio que le rodea si está a mayor altura que otro. Todo ello en escenarios más grandes que nunca, en 640x480 y con tres diferentes terrenos: jungla, nieve y descampado.

Existen cerca de 35 tipos de unidades, entre ellas algunas tan originales como moto-arañas, secuestradores de rehenes, hombres-bomba o espías. A estas unidades se les puede asignar un destino y un recorrido concreto, tanto individualmente como en conjunto, de forma que se pueden organizar ataques desde múltiples frentes. Lo mejor es la inteligencia artificial con la que puede dotarse a las unidades.

Si los escenarios que te ofrecen te parecen pocos, crea nuevos con el editor de misiones, modificando desde el terreno hasta la inteligencia artificial. Si quieres ir más allá, conéctate con otros ordenadores vía módem e Internet.

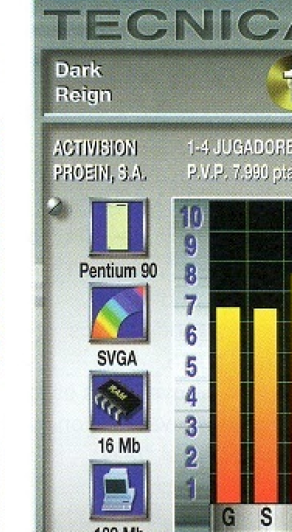






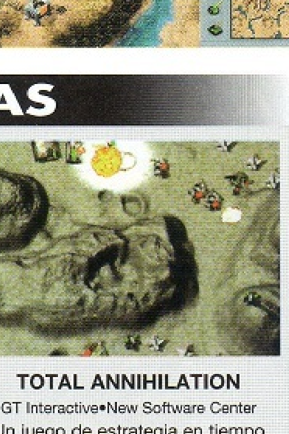
Dark Reign es un excelente programa de estrategia ambientada en el futuro, completamente traducido al español (textos y voces).

S. Cabrera



ALTERNATIVAS

RED ALERT: AFTERMATH
Westwood•Virgin
Nuevos niveles para la segunda parte de *Command & Conquer*.



TOTAL ANNIHILATION
GT Interactive•New Software Center
Un juego de estrategia en tiempo real bastante difícil.

JUEGOS



Rugen los motores. El rally está a punto de comenzar... y tu ordenador a punto de echar humo con las fuertes emociones que obtendrás con este programa.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIPS

Superar *Rally Championships* no era muy difícil, a pesar de que se trataba del mejor juego de rally del mercado. Simplemente había que tener en cuenta ciertos detalles...

En la primera entrega, los circuitos eran demasiado parecidos entre sí, con la excusa de que se trataba del Rally de Inglaterra, predominando sobre todo los escenarios campestres. Ahora aparecen circuitos de varios países (Italia, China, Suecia...); es decir, hay una mayor variedad en los paisajes.

Tanto es así, que podemos encontrar un mayor número de elementos diferenciadores; además ahora aparecen obstáculos durante la carrera y, al ser las pistas más anchas, es más fácil adelantar. Si esto nos parece poco, también se ha incluido un Editor de Tramos para modificar los circuitos a tu gusto.

Otra de las novedades es la inclusión de nuevas opciones de juego como el "rally Rápido", que te permite acceder a cualquier circuito,





o los cuatro diferentes niveles del "modo Arcade", aparte de los ya conocidos campeonatos y de las pruebas cronometradas. Pero la opción más importante es la que permite jugar contra otro usuario en modalidad a pantalla partida o bien contra siete jugadores más vía IPX.

Los programadores de Europress han mejorado el apartado gráfico, gracias en parte a las mejoras en los escenarios antes mencionadas. Además, han trabajado más la física de los choques: son más espectaculares, pues los coches poseen suspensión independiente.

Hablando de coches, hay nueve diferentes, tomados de la actual temporada, como el Escort de Carlos Sainz, los Renault Megane, y demás marcas como Subaru, Mitsubishi, Toyota o Nissan entre otras, todas perfectamente modeladas.

Los menús también han sido completamente rediseñados (ahora son bastante más atractivos), pero el tirón de orejas se lo deben llevar los programadores al eliminar la vista interior del volante. No entendemos el porqué, pero seguramente muchos jugadores de la primera entrega quedarán defraudados al no encontrarla ahora.

Por lo demás, sólo nos queda comentar el tema del sonido. Se mantienen las voces digitalizadas del copiloto en español (algo de agradecer), y las melodías han variado bastante poco, pero no se hacen pesadas.



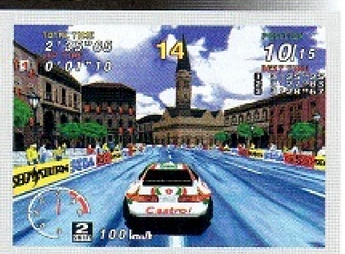
Aun así el juego es muy bueno. Ha perdido unos puntos con la vista interior, pero es el mejor juego de rally... Ya veremos si *Screamer Rally* de Virgin lo supera.

D. GOZALO

ALTERNATIVAS



RALLY CHAMPIONSHIPS
Europress•Arcadia
El original también resultó ser muy bueno en su época.



SEGA RALLY
Sega•Sega
Un clásico de las máquinas recreativas en tu ordenador.

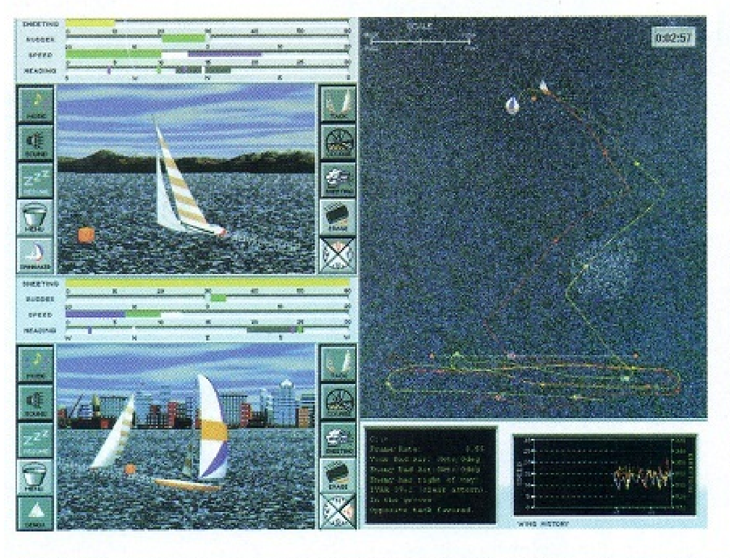


SAIL 2000

Después de *Sail '95*, un inefable simulador de vela que apareció hace ya dos años, los programadores de Vivid Simulations han vuelto a caer en la incomprensible tentación de convertir este deporte en algo divertido dentro de un PC. Han caído en la tentación y en los mismos errores que antes.

Han pretendido asimilar su producto a los tiempos que corren. Además de abandonar el formato de disquete, han capacitado el programa para dos usuarios, en un ordenador o por módem o red local. Han adoptado el producto a las reglas de 1997, y además ofrecen una tabla de resultados y un escenario costero...





Sin embargo, en lo fundamental no hay grandes cambios. A pesar de sus gráficos Super VGA, que por lo demás ya poseía la primera parte, este aspecto es igualmente mediocre. En cuanto al sonido, las melodías de fondo aburren y los efectos especiales te hacen desesperar.

Pero lo peor de todo es la parsimoniosa falta de acción que rezuma el programa. Y es que, ¿a quién se le ocurre hacer un simulador de vela?

D. Melguizo



MACHINE HUNTER

Una operación de rescate es la excusa para un arcade de acción trepidante.

Un nuevo arcade se acerca a nuestras pantallas prometiendo acción a raudales. Desgraciadamente, no consigue sus objetivos. Te introduces en la piel de un mercenario que debe adentrarse en una mina ocupada por un grupo de invasores y liberarla. Irás superando una serie de niveles eliminando a todos los enemigos que osen cruzarse contigo, cada vez más poderosos y en mayor cantidad.

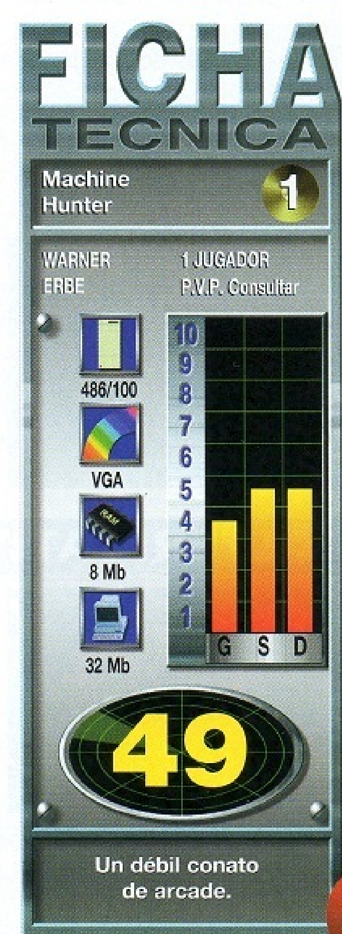
Sin duda, el juego es frenético. No dispones de un segundo de respiro y tienes que estar totalmente concentrado en el juego, pues la cantidad de enemigos que aparecen es impresionante. Sin embargo, la escasa calidad técnica elimina cualquier posibilidad de éxito para este título. Dispones de dos posibles visiones: a través de una cámara rotatoria que variará el entorno manteniendo siempre centrado al jugador o bien con cámaras fijas. La visión será cenital y te moverás por unos decorados con *scroll* multidireccional.

Los gráficos son lamentables. Hoy en día, cuando todos los títulos son en tres dimensiones y con alta resolución, los programadores te ofrecen un producto en baja resolución, con una paleta de colores poco atractiva y unos *sprites*, tanto para el jugador como para el resto de enemigos, de baja calidad. Especialmente el del jugador, que parece más bien pintado por el hijo de algún grafista... El sonido es monótono y añade bien poco al juego, de por sí descafeinado.

El conjunto es un título que tiene buena intención y una idea en cierto modo atractiva, incluso original, dados los arcades que aparecen hoy en día; sin embargo, técnicamente está mal desarrollado.

A. J. Novillo





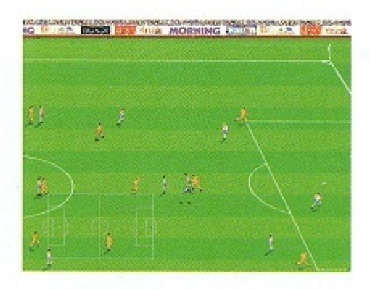
KIKO WORLD FOOTBALL 98

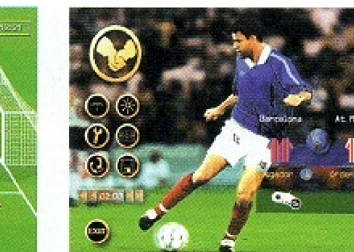
Nos llega el último juego de fútbol de Ubi de las manos, o más bien de los pies, de Kiko, una de las estrellas del Atlético de Madrid.

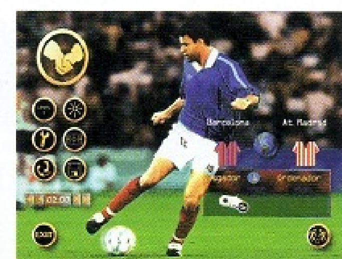
Qué mejor promoción para un juego deportivo que una de las estrellas del deporte local presente el programa. Hace tiempo que las casas de programadores se dieron cuenta de esta característica y desde entonces son habituales el nombre o apellidos de algún famoso.

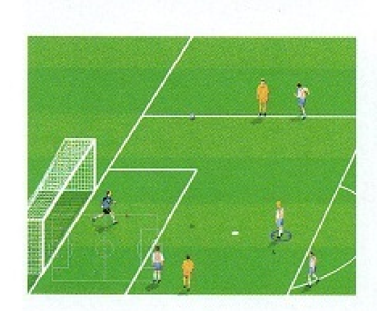
Ya pueda ser *Pete Sampras Tennis*, *Emilio Butragueño Fútbol*, *Ángel Nieto*, *Barkley Shut Up & Jump* y "cienes y cienes" de títulos más. Pues bien, ahora le toca el turno a Francisco Narváez, Kiko, una de las estrellas de ese gran club de fútbol que es el Atlético de Madrid (¿se nota de qué equipo soy?) y de la selección nacional.

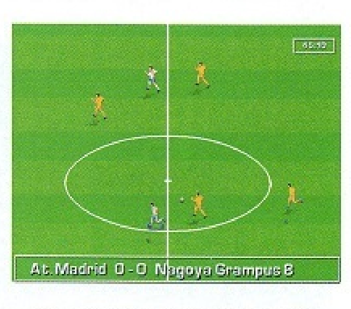
El programa en cuestión es **World Football** de Ubi Soft, que intentará competir con *Fifa Soccer 98* y *PC Fútbol 6.0*. Kiko tendrá que competir con Raúl, abanderado de *Fifa Soccer*. Si en el campo la calidad de estos jugadores es similar, sus respectivos juegos no están tan equilibrados. Y es que este **World Football** es un título interesante pero técnicamente insuficiente para los juegos actuales.











Su calidad gráfica es inferior a **Fifa Soccer**. Se ha recurrido a las dos dimensiones, algo inusual en estos tiempos que corren, donde las tres dimensiones son el pan nuestro de cada día.

Los jugadores son *sprites* completamente planos. Están bien realizados pero la sensación de realidad es escasa, lo cual unido al escaso tamaño resta atractivo al programa.

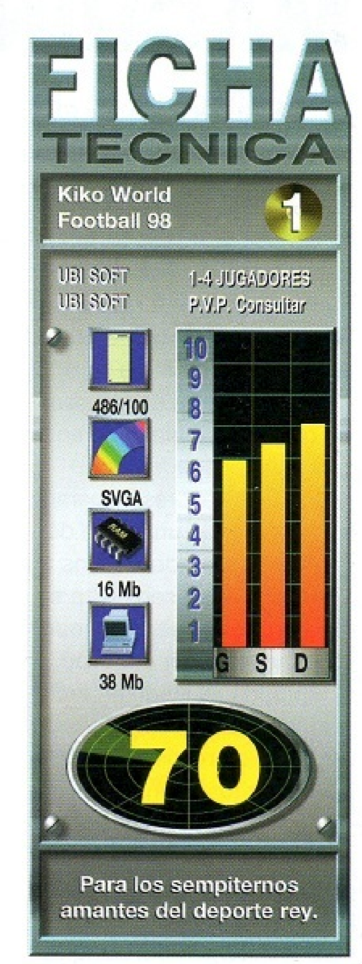
Hay tres diferentes cámaras desde las que observar la acción. La angulación desde las tres es la misma: tan sólo variará la distancia al campo. Es decir, que veremos más pequeños los *sprites* y más jugadores a la vez.

El sonido es correcto, sin grandes melodías pero con las voces digitalizadas en inglés. Esto es un problema, pues el resto de menús y opciones están completamente en castellano. Además, las voces se repiten con bastante asiduidad y no están demasiado conseguidas.

El conjunto es un programa técnicamente deficiente, pero que contrasta estas inferioridades técnicas frente a otros programas mejores con una enorme jugabilidad.

El programa es fácil de manejar y divertido, lo que hace que la falta de calidad gráfica quede a un lado y el jugador se sumerja en el programa.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Primer juego de Ubi relacionado con el mundo del fútbol.



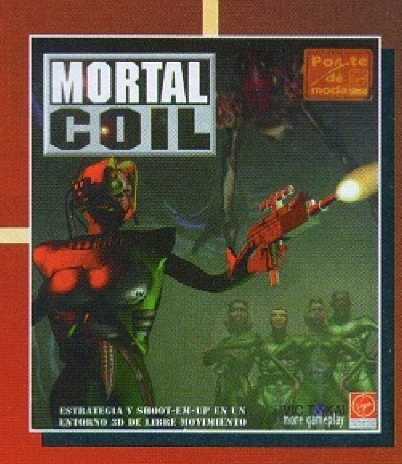
FIFA 97
EA Sports•Electronic Arts
Uno de los mejores hasta que aparezca la secuela del 98.

SUSCRÍBETE A

PC-PLAYER



30% DE DESCUENTO



Y RECIBE GRATIS ESTE SENSACIONAL JUEGO*

SÓLO POR 4.995 PTAS

SUSCRIPCIÓN ANUAL

12 NÚMEROS

Oferta válida hasta fin de existencias*

Suscríbete enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando de Lunes a Jueves en el Horario de 9:00 a 14:00 y 15:00 a 18:00, Viernes de 9:00 a 15:00 al teléfono (91) 661 42 11*.

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES. VÁLIDO HASTA FIN DE EXISTENCIAS.

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER por sólo 4.995 ptas.

Suscripción 1 año (12 revistas) + juego **Mortal Coil.**

Nombre y apellidos .... F. Nacimiento ....

Domicilio .... C.P. ....

Tel.: .... Localidad ....

Provincia .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº: ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta .... / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

CÓDIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD | OFICINA | DC | Nº CUENTA

Firma:

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

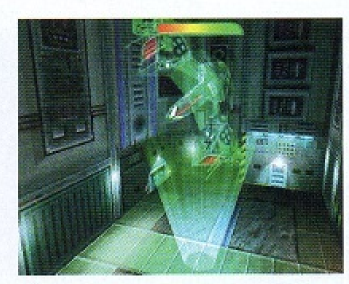
EXTREME ASSAULT

En esta ocasión os presentamos un juego que a primera vista parece un simulador; nada más lejos de este trepidante arcade futurista de Blue Byte.

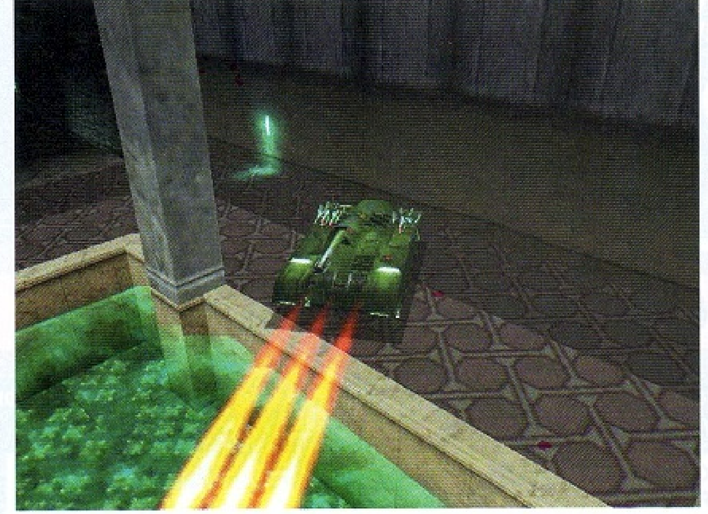
Por fortuna, los programadores de juegos se han puesto al día a velocidad de vértigo. Parece mentira que se hayan podido adaptar tan deprisa a tecnologías recientes en el mercado, como son MMX y las tarjetas gráficas de aceleración 3D. Continuamente aparecen títulos que aprovechan al máximo el hardware instalado en nuestros ordenadores. Este programa es un ejemplo más de todo ello.

Extreme Assault es un juego de acción en el que puedes manejar un helicóptero o un tanque, ambos de corte futurista. Más que un simulador, es un arcade en toda regla. Los vehículos son extremadamente fáciles de manejar y la forma de jugar es realmente simple. El terreno está repleto de enemigos que se dedican a hacerte la vida imposible. El secreto del éxito es tener unos nervios de acero y, sobre todo, unos buenos reflejos.





Al comienzo de cada misión participas en una sesión informativa en la que te asignan unos objetivos. Esta sesión se desarrolla en 3D; muestra sobre el terreno tanto los objetivos como los peligros existentes. A continuación hay una pequeña secuencia de aproximación a la zona y comienza la acción. Tu trabajo consiste en destruir objetivos militares enemigos, aunque no siempre es así. En ocasiones hay que realizar acciones más delicadas, como el rescate de prisioneros. Para finalizar con éxito cada misión hay tres tipos de armas diferentes y un escudo de energía. La mayoría de ellas deben ser recargadas con elementos que suelen aparecer cuando se destruye a los enemigos.





Los gráficos están bien. Los modelos tridimensionales son buenos. Las texturas tienen una calidad adecuada, exceptuando las del terreno. El nivel de detalle del mismo es más bajo que el del resto.

Esto se hace especialmente patente con una tarjeta aceleradora 3D. Con una de estas tarjetas el juego funciona a mayor velocidad y el aspecto general mejora, pero el terreno se ve peor que en la versión estándar. Los efectos como disparos, explosiones, humo y superficies transparentes son, simplemente, adecuados.

En cuanto al sonido, **Extreme Assault** se puede considerar un juego dentro del estándar actual. Efectos especiales de calidad suficiente y música típica de un juego de acción militar.

F. DE LA VILLA

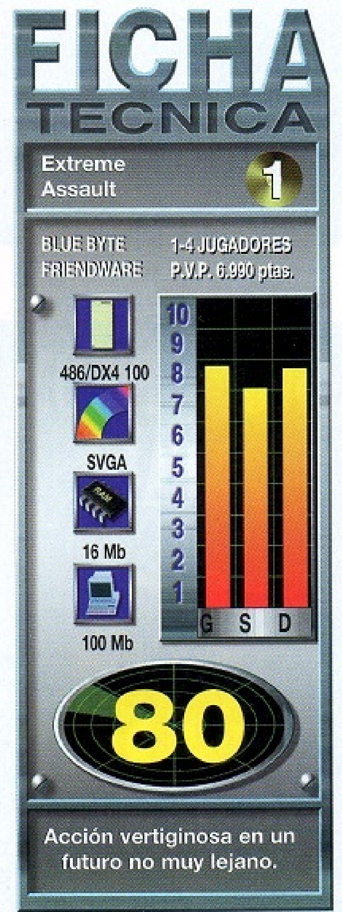
ALTERNATIVAS



WIPEOUT 2097
Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego de diferente género que aprovecha las tarjetas 3D.



VIRUS
Telstar•Proein, S.A.
Simpática especie de *Doom* dentro de tu propio ordenador.



PERFECT ASSASSIN

Después del magnífico ejemplo de MDK, los asesinos del mundo futuro se disponen a entrar en acción. El infinito universo está a punto de caer en tus peligrosas garras.

En un futuro lejano, cuando el hombre ha conseguido colonizar la galaxia, reaparece la figura del asesino. Es alguien despiadado, de procedencia incierta, que mata a quien se le ordene si se le paga bien. Un mercenario, vaya. En este caso debes hacerte con el control del más grande y sanguinario de todos los asesinos en su última misión.

Mientras tu nave deambula por el espacio, recibes una llamada. Una cliente requiere tus servicios en un lejano planeta, así que dirigirás tu nave hacia allí. Cuando bajes a la superficie del planeta encontrarás que se ha producido una matanza. Aquí comienzan tu aventura y tus investigaciones. Es un título con ciertos toques de originalidad en su desarrollo pero limitaciones técnicas, especialmente en el plano gráfico durante los mapas.

El desarrollo del juego es un equilibrio entre arcade y aventura. Controlarás al asesino con una mirilla de color verde. Con ella lo moverás de un lugar a otro e interaccionarás con los objetos del entorno, así como el resto de ·res vivos. El ·ontrol de la ·iirilla se realiza ·on el ratón. Al ·ılsar el botón ·recho, la mirilla se vuelve roja. A partir de ese momento controlas tu arma. Si pulsas el botón izquierdo, dispararás contra el objeto sobre el que esté la mirilla.

El protagonista se mueve por un entorno tridimensional, aunque los gráficos no consigan esta sensación demasiado bien. El juego carece de un *scroll* continuo, de modo que irás pasando de una pantalla a otra. Cuando hables con otros seres aparecerá una nueva pantalla con el rostro de los interlocutores, así como las opciones que tienes para hablar.

La interfaz de usuario es relativamente cómoda, pero ocupa demasiada pantalla, dejando poco espacio para lo auténticamente importante. Está formada por un grupo de botones con los que controlarás el inventario, una serie de acciones fundamentales y los menús principales.







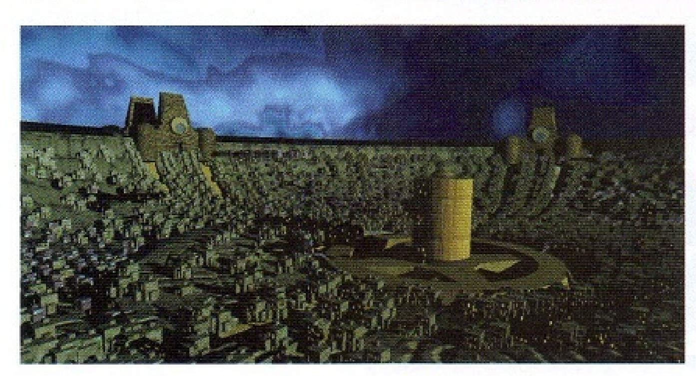
Diseñado sobre una idea del creador de *Judge Dredd*, técnicamente no está mal. El aspecto gráfico es correcto. En el modo mapa, los *sprites* están "pixelados", pero las "renderizaciones" de conversaciones son excepcionales.

El sonido es correcto, pero no espectacular. En general el juego cumple su cometido. Aunque de entrada no llama la atención, es entretenido una vez lo has probado.

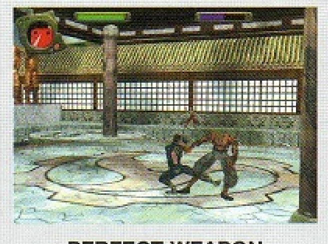
A. J. NOVILLO







ALTERNATIVAS



PERFECT WEAPON
ASC•Electronic Arts
Un juego del estilo, pero sin el componente de aventura gráfica.



ECSTATICA II
Psygnosis•Electronic Arts
Un juego que demuestra que existen maravillas en este género.





La trepidante acción del baloncesto vuelve a nuestros monitores con World League Basketball, un título que intentará derrocar de su trono a *NBA Live*.

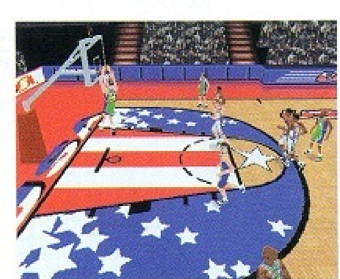
WORLD LEAGUE BASKETBALL

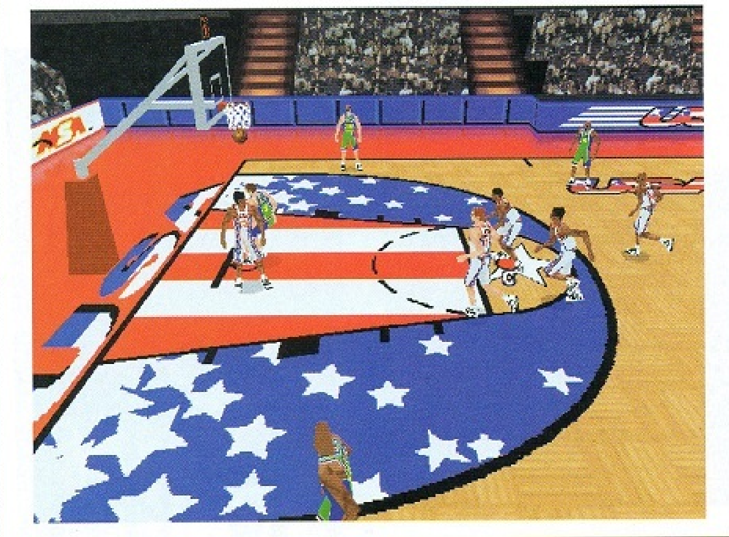
Desgraciadamente, no son muy habituales los juegos de baloncesto en nuestro país. Aparte de *NBA Live*, clásico donde los haya y uno de los mejores simuladores deportivos de todos los tiempos (cuyo nuevo lanzamiento es uno de los momentos más deseados por éste que escribe) y *PC-Basket*, hermano menor de *PC-Fútbol*, son escasísimos los lanzamientos de juegos de este deporte. Alguna vez nos llegan programas del estilo de *NBA Jam*, pero carecen de la emoción del auténtico baloncesto.



World League Basketball recoge únicamente selecciones nacionales, por lo que equipos de NBA y ligas nacionales están descartados. Es curioso que puedas escoger Singapur y no aparecen clásicos como Yugoslavia... incomprensible.

Como suele ocurrir en muchos simuladores deportivos que carecen de derechos de imagen sobre los jugadores, los nombres son invenciones cercanas a la realidad, como en el caso de Fernando Herreros o Alberto Martínez. En realidad es un detalle sin demasiada importancia, pero da valor añadido al título. Las modalidades de juego son más propias de un programa de fútbol. Puedes participar en unas eliminatorias o en una liga en el modo todos contra todos. Evidentemente, escoges entre múltiples equipos, cuya calidad suele ser pareja a la realidad.





Gráficamente es inferior a *NBA Live*, especialmente en los jugadores. La mecánica de los distintos movimientos de cada jugador se ha resuelto con bastante calidad. Sin embargo, se hecha en falta la espectacularidad de *NBA Live*, pues el juego es algo soso, aunque se puedan hacer algunos mates dignos. Técnicamente dispones de infinidad de opciones tanto en ataque como en defensa.

El control del juego es sencillo, a través de cuatro botones. Tres serán útiles en ataque y los cuatro en defensa. El aspecto sonoro es correcto, pero se echan de menos cánticos y ritmos calientes. Una buena aproximación al mundo del baloncesto.

A. J. NOVILLO

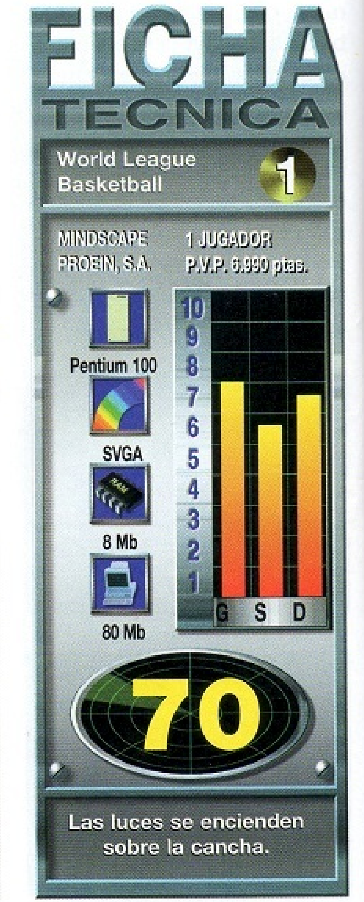
ALTERNATIVAS



WORLDWIDE SOCCER
Sega•Sega
El deporte rey en España puede contar con más adeptos...

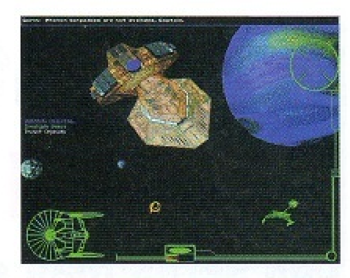


ROLAND GARROS 97
Interplay•Virgin
Y si no, a emular a Arantxa sobre su torneo favorito...



STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

En la serie Star Trek siempre se ven oficiales comandando las naves. Pero todos han tenido que empezar desde cadetes, en la academia. Es el momento de seguir sus augustos pasos.





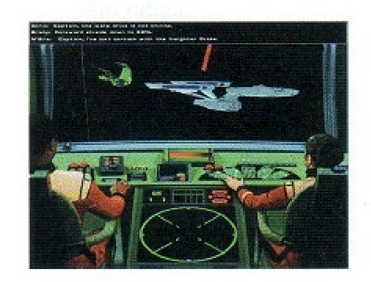
Después de mucho esperar este título por parte de la comunidad *trekkie*, por fin llega a todas las pantallas. En esta ocasión se sale un poco de la tónica de aventuras basadas en la famosa serie, para centrarse en un completo simulador de vuelo y combate de naves espaciales, todas ellas englobadas dentro del universo *Trek*.

Aunque la acción es la principal característica del juego, no deja de haber un componente de aventura. Así, debes tomar decisiones de todo tipo, manejando los "politiqueos" de la academia para finalizar tu carrera con las mejores calificaciones.

El vídeo es una parte muy importante dentro de todo el juego. Baste decir que ocupa 5 CDs, lo que parece excesivo para un arcade. Es de gran calidad, en un formato similar al cinemascope (con bandas negras arriba y abajo de la imagen) a pantalla completa y sin utilizar vídeo entrelazado, lo que confiere una gran vistosidad. Para quienes no dominen completamente el inglés hablado, se pueden poner subtítulos que mostrarán lo que se va diciendo en todo momento.



La parte más entretenida es el manejo de naves; puedes tomar los mandos de una gran cantidad de ellas. Por una parte están las naves de la federación, de las que puedes escoger las cuatro principales; enfrentándose a ellas hay hasta 30 tipos distintos de naves, las cuales también podrás pilotar. Aparte de manejar los mandos, podrás acceder a las diferentes estaciones de la nave, como ingeniería, comunicaciones o el ordenador. En todas ellas te proporcionarán la información necesaria para tomar la decisión más acertada.



La simulación está íntegramente en 3D, lo que permite que si tienes una tarjeta gráfica aceleradora puedas gozar de toda la potencia del juego.

El manejo es sencillo, con pocas teclas clave, aunque varias de apoyo que se utilizan de manera esporádica, como cambiar el estado de alerta, establecer comunicaciones o activar el rayo tractor. El movimiento es suave incluso en alta resolución; si tienes problemas, siempre puedes disminuir la calidad de los gráficos para adaptarlo a tu configuración.

La línea argumental central consiste en ir pasando las diferentes misiones que te sean encomendadas por la flota para graduarte. Sin embargo, si prefieres la acción pura, siempre puedes preparar una batalla en la que eliges las naves que intervienen y la que tú pilotas, en la que el único vencedor es quien queda vivo.

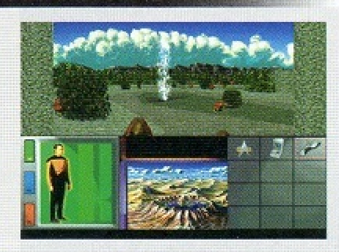
El juego no sólo consiste en machacar naves una tras otra, pues esto se saldría por completo de la filosofía *trekkie*. Deberás tomar contacto con otras naves, ser diplomático, explorar lugares desconocidos y, en definitiva, llegar donde ningún hombre ha llegado jamás.

A. VEGAS

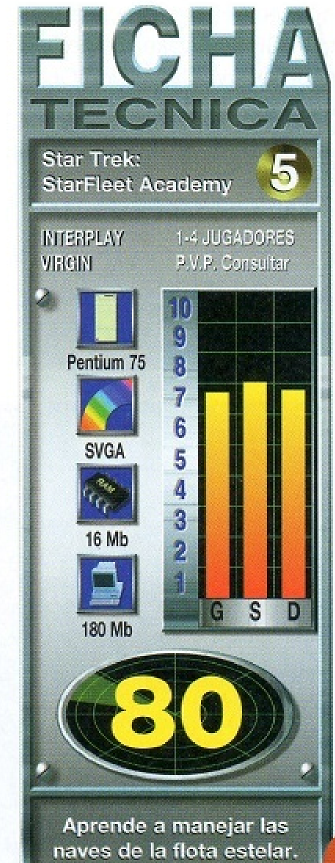
ALTERNATIVAS



ST BORG
Simon & Schuster•Virgin
Videoaventura gráfica basada en la asimilación borg,



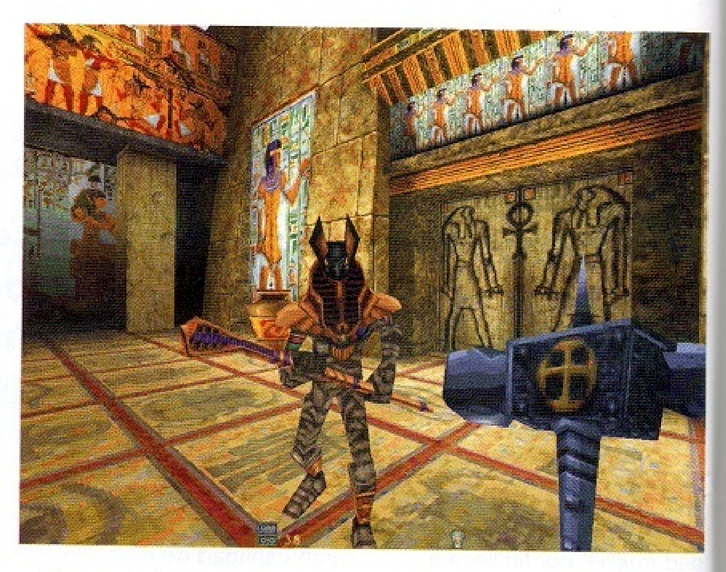
ST GENERATIONS
Microprose•Proein, S.A.
Aventura de la Nueva Generación con "tufillo" a *Doom*.



JUEGOS

HEXEN 2

Los seres más crueles que puedas imaginar vuelven a hacer de las suyas en un arcade tridimensional. Disponte a luchar contra ellos en una secuela de calidad.



Hexen 2 es una secuela que ha sabido hacerse esperar, sobre todo por los poseedores de una tarjeta aceleradora 3D. Desde hace varios meses los adictos a este tipo de juegos no han parado de especular acerca de las características del título.

Nada más salir la demo en Internet, experimentó un elevado número de *downloads*. La mayoría de ellos se supone que corresponden a propietarios de aceleradoras 3D que, embelesados por la versión GL de *Quake*, no podían esperar a ver la versión GL de este programa.

Muchos lectores seguramente son conscientes de las excelentes relaciones que existen entre id, creadora de *Quake*, y Raven, creadora de **Hexen 2**. De esta fructífera relación nacieron otros títulos como *Heretic* y *Hexen*. Pues bien, con **Hexen 2** se repite la historia. El juego utiliza el excelente engine de *Quake*. Esto es algo que salta a la vista nada más arrancar el programa. Desde los mensajes de arranque hasta la pantalla de salida, todo huele demasiado a *Quake*. Incluso los menús son prácticamente iguales.



Se puede decir que **Hexen 2** es un *Quake* ambientado en un mundo de fantasía en el que, como es habitual en estos casos, todo se basa en la magia. En el juego puedes encontrar agua, lava, trampas, teletransportadores, puertas secretas y un largo etcétera. Pero nada que no apareciera en *Quake*.

Lo que realmente diferencia a ambos juegos es la ambientación, el número de personajes protagonistas y las armas. **Hexen 2** tiene unos gráficos mucho más claros y llenos de colorido.

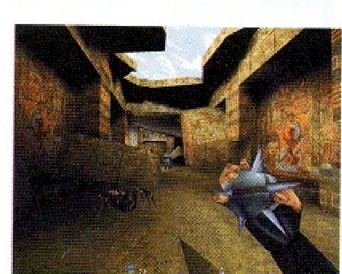
Quizá su aspecto final es menos espectacular y se ven grandes contrastes entre las zonas claras y las oscuras; sin embargo, de esta manera logra ajustarse más a la realidad. Muchos nos hemos quejado, con bastante razón, de la oscuridad que reinaba en *Quake*. Por fortuna, Raven ha decidido cambiar un poco las cosas en este aspecto.

En cuanto a los personajes, se produce una interesante novedad. Esta vez el jugador puede elegir entre cuatro diferentes. Existe un guerrero, un paladín, un asesino y un mago. El paladín es un luchador nato. Basa toda su actuación en la fuerza bruta: es la elección ideal para los amantes de la acción pura y dura.

El guerrero no es tan fuerte, pero puede hacer un uso limitado de la magia. El asesino puede moverse con sigilo y mata con cierta facilidad, pero es débil. El mago dispone de la magia como arma principal. Cada uno de ellos tiene sus ventajas e inconvenientes. La elección más adecuada depende totalmente de los gustos del jugador, aunque lo mejor, sin duda, es intentar completar el juego con los cuatro.

La otra cara de la moneda consiste en que cada personaje sólo dispone de cuatro tipos de arma. Esta cifra se queda un poco corta, porque uno de los mayores alicientes de este tipo de juegos es el número de armas disponibles. Además, esta carencia le resta mucho interés al programa en modo multijugador.







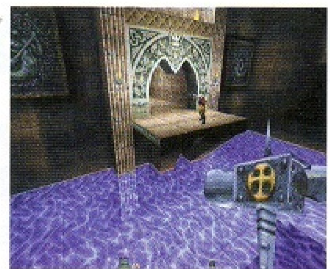
Por supuesto, los héroes disponen de numerosas ayudas para finalizar su misión. Existen amuletos, corazas, cascos, muñequeras y pociones mágicas, entre otros muchos objetos. Incluso se puede encontrar un bastón que convierte a los enemigos en inocentes ovejitas. Pero no a todos. Los más poderosos son totalmente inmunes a este artefacto mágico, que sólo puede ser usado una vez. También hay una serie de anillos que permiten al jugador volar, respirar bajo el agua, recuperar energía y repeler los ataques enemigos. Tienen una duración limitada pero pueden llegar a ser extremadamente útiles.

Para emplear determinadas armas, así como la magia, se necesitan dos tipos de maná. Se trata de una esencia mágica que se almacena en cristales especiales, uno de color azul y el otro de color verde. También se puede encontrar un cristal especial de color rojo en el que te ofrecen maná de ambos tipos.

RECOMENDADO

Al igual que la primera edición de *Hexen*, el juego no se desarrolla de una forma lineal. En *Quake* se van completando las fases una detrás de otra. Sólo es necesario cargar de disco una nueva cuando ha finalizado la anterior. Sin embargo, en este caso se producen accesos a disco con más frecuencia de la que sería deseable. El juego no está realmente dividido en fases, sino que se organiza en diferentes zonas que deben ser cargadas por separado. Algunas de ellas son muy pequeñas (como el molino que aparece al principio del juego) y parece un poco absurdo y aburrido hacer que el jugador espere con cierta frecuencia.

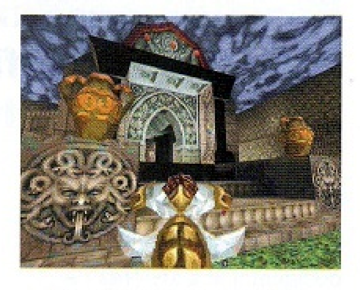




Un aspecto muy positivo de **Hexen 2**, por otro lado, es la gran interacción que existe con el escenario. Se pueden romper casi todos los objetos que aparecen a lo largo del juego. Incluso a menudo es necesario hacerlo para descubrir puertas secretas. También es posible hacer cosas tan curiosas como disparar una gran ballesta fijada en el suelo y subirse en una catapulta para salir despedido por los aires.

Los gráficos del juego no resultan excesivamente llamativos. Tienen una calidad suficiente, pero no son como para tirar cohetes. El aspecto más positivo lo aportan detalles como el agua transparente que se puede ver tanto en la versión estándar como en la versión OpenGL. Por otra parte, los escenarios están bastante trabajados, aunque no se puede decir lo mismo de los enemigos. Son un tanto simples para una secuela de *Quake*.

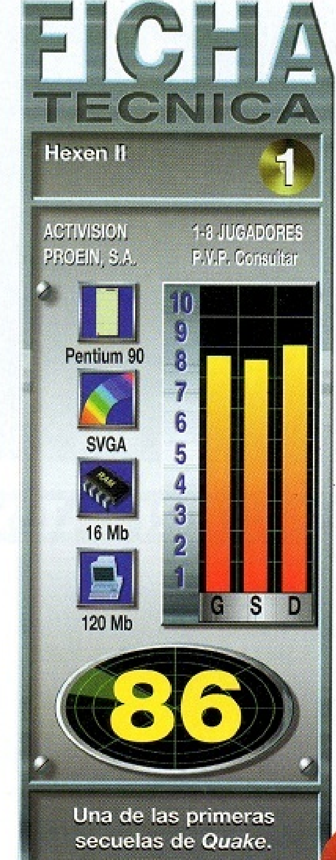




El sonido se ajusta a las expectativas. Buenos efectos y una música ambiental adecuada que logra poner en situación al jugador.

Resumiendo, **Hexen 2** es un juego que no defraudará a los seguidores del género, aunque se podría esperar algo más del modo multijugador. Sin embargo, no consigue enganchar al usuario tanto como lo hacía *Quake*.

F. de la Villa



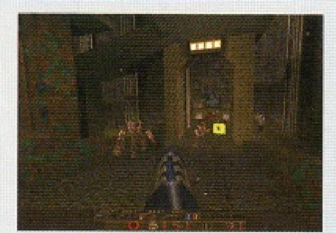
ALTERNATIVAS



SHADOW WARRIOR 3D
3D Realms•Eidos
Un juego del género basado en la ética de los ninjas.



BLOOD
3D Realms•Eidos
Segunda entrega de *Rise of the Triad* con el motor de *Duke Nukem*.



QUAKE
id Software•New Software Center
Clásico del que *Hexen II* toma su motor gráfico.

PACIFIC GENERAL

Los programadores de la serie General se han decidido por fin a realizar un título basado en el frente del Pacífico de la segunda Guerra Mundial, aunque el resultado no ha sido demasiado bueno.

Tras abordar la Segunda Guerra Mundial en el frente occidental, los señores de SSI nos vuelven a trasladar al escenario de esta guerra para mostrarnos el hueco que faltaba: el frente del Pacífico.

El motor en que se basa esta nueva entrega de la saga es exactamente el mismo que el de las predecesoras. Los que hayáis jugado a los anteriores, no tendréis ningún problema para adaptaros a este título. Es un programa de estrategia por turnos en el que debes manejar, según avanza la campaña, mayor número de unidades de tierra, mar y aire. Las novedades que presentan no son excesivas, y se basan sobre todo en la mayor importancia de las unidades navales.





En efecto, hay escenarios que son sólo de combate naval, ya que en el conflicto del Pacífico fueron las que llevaron el peso de la guerra. De hecho, la batalla de Midway, que decidió el curso del conflicto, fue aeronaval. Teniendo en cuenta que la mayor parte de los enfrentamientos terrestres tuvieron lugar mediante desembarcos anfibios, el apoyo y coordinación aeronaval con las tropas terrestres es fundamental para lograr objetivos.

Otra de las novedades es la existencia de combates nocturnos, reflejando el hecho histórico de que la mayoría de las batallas navales ocurrieron de noche.

También se ha renovado el modo de combate introduciendo sustanciales mejoras. Se incluye, la posibilidad de jugar vía módem con el correo electrónico.

En el apartado gráfico los chicos SSI se han dejado llevar por la comodidad del público incondicional y han limitado su esfuerzo a mejorar aspectos del terreno, dejando la misma calidad gráfica para unidades de combate.

La música merece comentario aparte. Se basa en tablas de ondas y es cargante.



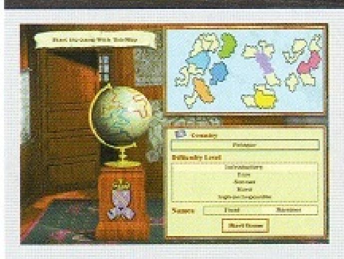
L. MARTÍNEZ







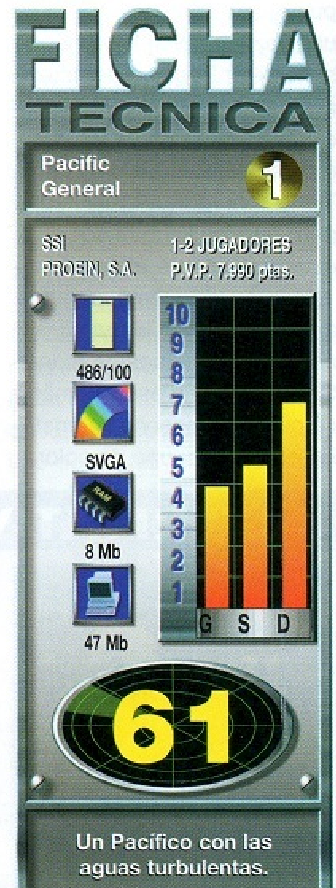
ALTERNATIVAS



IMPERIALISM
SSI•Proein, S.A.
Un juego muy divertido en la línea de *Civilization*.



STAR GENERAL
SSI•Proein, S.A.
Misma serie que *Pacific General*, pero en un ámbito espacial.



RAYMAN DESIGNER

Uno de los mejores programas de plataformas que se han convertido a PC disfruta en este título de una actualización tan avanzada que casi llega a ser toda una primera secuela.

Hace algunos meses se lanzó al mercado *Rayman*, una excelente conversión de las consolas de gran éxito. La conversión alcanzó tal nivel de calidad que llegó a ser juego del mes en nuestra revista, algo que no muchos títulos han sido capaces de conseguir.

Ahora nos llega una continuación-actualización de este título que han dado en llamar **Rayman Designer** y que posee una excelente calidad. En este caso el programa incluye nuevas misiones (de hecho, no repite ninguna), así como un diseñador de niveles, que te permitirá crear los tus propios y modificar los que ya existían hasta este momento.

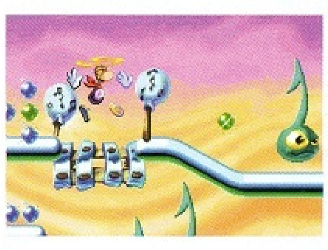


El juego no ha cambiado prácticamente nada, si excluimos el diseño de los niveles y los nuevos enemigos. Sigue siendo el típico arcade de plataformas, muy propio de las videoconsolas. Títulos de este estilo que han triunfado en las consolas son todos los *Sonic*, *Super Mario World*, *Super Mario Bros*, *Megaman* y un largo etcétera. Algunos de ellos han llegado a nuestras pantallas, con dispar éxito. Así ha sido el caso de los *Sonic* de Sega o el reciente *Megaman X 3*.

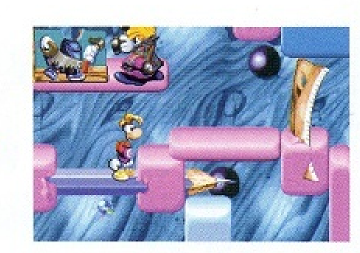
Tu objetivo será recorrer todo un mundo con diversas trampas y enemigos que tratarán de evitar que alcances tu objetivo. Al final de cada nivel debes luchar contra un villano de gran poder al que tienes que derrotar para pasar a la siguiente fase. A tu disposición tienes un arma y un objeto especial en cada nivel, que debes usar con astucia.

Los aspectos gráfico y sonoro no han evolucionado tampoco en este tiempo. Siguen siendo buenos, incluso brillantes a veces, pero en absoluto diferentes a la versión original. En este caso se podría decir que se trata más de una ampliación que de un lanzamiento nuevo.

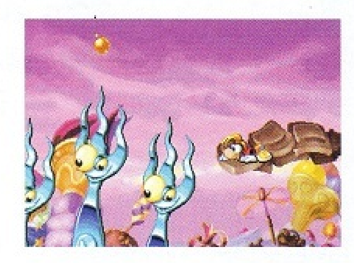












El título es básicamente una versión intermedia hasta la próxima aparición de *Rayman 2*, en el que sabemos se está trabajando y saldrá dentro de no mucho tiempo para consolas.

A. J. Novillo



Un aperitivo antes del plato fuerte.

ALTERNATIVAS



MEGAMAN X3
Capcom•Virgin
Plataformas provenientes de las consolas caseras.



AGENT ARMS TRONG
Virgin•Virgin
Un aguerrido agente secreto contra todos los malos del universo.

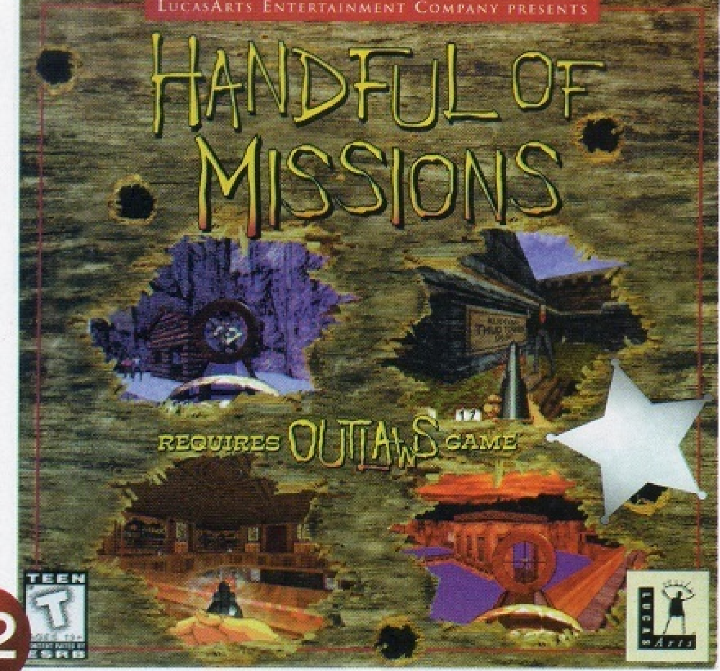


OUTLAWS: HANDFUL OF MISSIONS

Para un juego ambientado en el lejano oeste, donde la vida tiene poco valor, todo desafío es pequeño. Por eso, aquí llega una serie de misiones para los gatillos rápidos.

Con este título tan peliculero llega la primera expansión oficial de LucasArts. Esta ampliación cubre varios objetivos. Por un lado, actualiza el programa a la versión 2.0; por otro, añade cuatro nuevas misiones o escenarios para jugarlos como aventura en solitario, y también cinco nuevos "mapeados" para multijugador.

La actualización arregla problemas detectados con el teclado numérico, así como fallos de "mapeado" con la tarjeta aceleradora 3D Glide, y añade la posibilidad de variar la corrección *gamma*. Además, amplían la compatibilidad a *drivers* DirectX 5.0.



Las cuatro misiones proporcionan una variedad de escenarios, desde las orillas del río Missouri hasta unas cuevas heladas. Puedes dar una vuelta a un pueblo de estilo colonial en la misión "Spanish Villa", en la que deberás dar caza a "Spooky" Patrick Crow y a su banda, ocultos en ese pueblo. En éste, los escenarios apenas difieren de la primera versión.



En "Wharf Town", el pueblo del muelle, has de perseguir a William "Billy Bear" Dorsey y sus secuaces del río, quienes están aterrorizando a todo un pueblo a las orillas del río Missouri. En este húmedo escenario, lo más destacado es el omnipresente río, con una gran corriente que te arrastrará con fuerza.

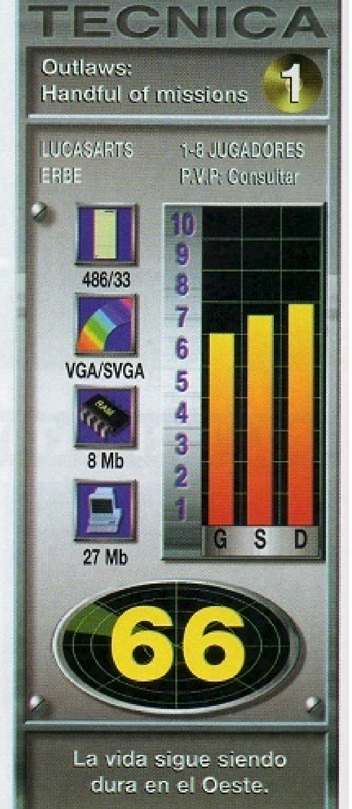
Tras acabar con Billy (y un tanto húmedo) recibirás órdenes de capturar a un renegado que se hace pasar por un teniente de la confederación. Su nombre es Sam Kenny. En este escenario, aparte de usar armas de guerra serias, como una ametralladora de posición, podrás encontrarte con que el bando contrario bombardea tus alrededores.

Y para salir de un ambiente tan caliente, pasas a uno helado. Y así, te internas en "Ice Caves", las cavernas de hielo, para perseguir a un ex soldado confederado, defendido por sus amiguetes, todo ello con las Montañas rocosas como panorama (para matar). En un escenario tan frío será mas fácil matar a estornudos que a balazos.



Cuando hayas completado estos niveles, podrás enfrentarte con tus amigos en los niveles multijugador. Estos "mapeados" son: "Orleans", "Bunkers", "Buckshotville", "Hargrove pattern repair" y "Thud"s tower". Cada uno de ellos esconde dentro encantos insospechados; sólo tienes que atreverte con ellos.

A. VEGAS





JUEGOS ASIÁTICOS (I)

Los grandes desconocidos, si exceptuamos las consolas, son los videojuegos asiáticos para PC. Así, países como Japón, China o Corea producen títulos que nunca llegan a atravesar nuestras fronteras.

Es una verdadera lástima, pero la gran mayoría de los programas asiáticos para PC no traspasa las fronteras occidentales debido a la problemática del idioma. Así es que o nos ponemos todos a aprender japonés, chino, coreano, etc., o bien logramos que alguna distribuidora de pro se decida a importar y traducir, aunque sea a inglés, los programas de aquellas lejanas tierras.

Se trata, en general, de productos muy interesantes. Están bastante avanzados técnicamente, como podrás comprobar gracias a las fotos que acompañan este reportaje. Estos programas cuentan, por lo demás, con modos de juego no aplicados en nuestros países como, por ejemplo, ocurre en los títulos de rol, radicalmente diferentes de los que conocemos en nuestro país. En efecto, si bien nosotros los basamos sobre todo en viejas leyendas medievales occidentales, ellos, como es lógico, se centran en las míticos samuráis y los ancestrales dioses de antiguas religiones. Como ves, son temas mucho más interesantes para nosotros.

En esta primera parte os mostramos algunos productos que consideramos que os pueden interesar, así como alguna que otra dirección Internet donde conseguir demos. Para poder jugar con ellas es posible que necesites un programa del tipo "Multi-lingual viewer" (activa la posibilidad de ver caracteres orientales en pantalla), y librerías dinámicas. Para conseguir estos ficheros, visita la página web de Otakuworld, tal y como te indicamos al final del artículo.

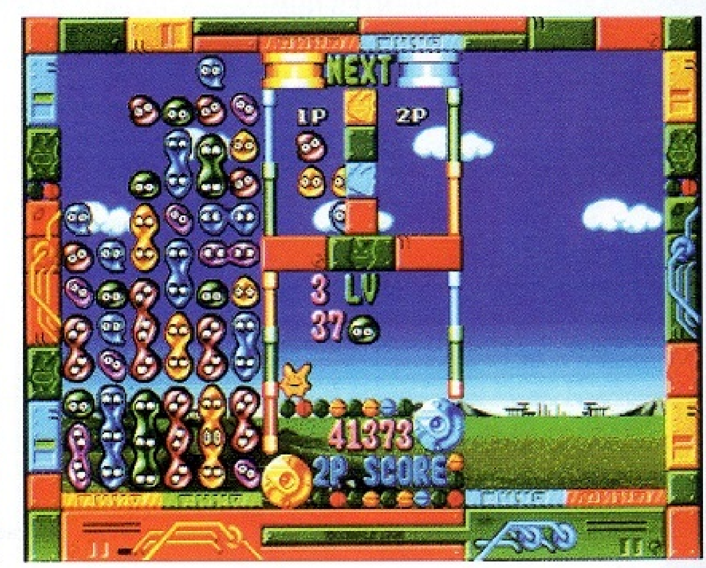
A. GREPPI
D. GOZALO

PUYO PUYO 2

El gran clásico de la compañía japonesa Compile hizo aparición en PC a finales del año pasado, aunque más tarde apareció una versión mejorada con innovaciones a nivel de juego. El objetivo es unir las diferentes judías de colores que caen en pantalla formando grupos de cuatro para que desaparezca. La gracia consiste en que un enemigo hará lo mismo y, cuando consigue enlazar combinaciones múltiples, envía al contrario judías transparentes. Si quieres una demo, puedes obtenerla de la dirección Internet de Compile: http://www.compile.co.jp







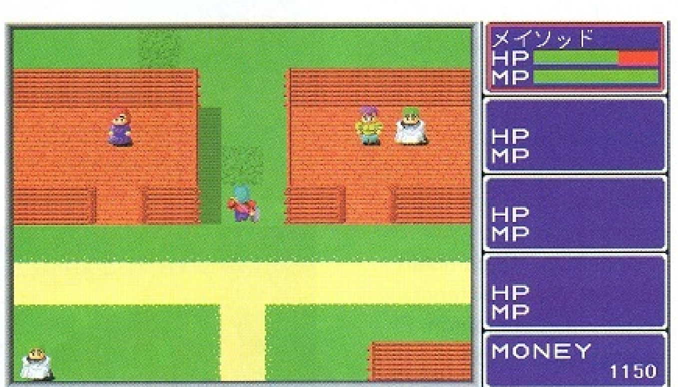
FALEAL STORY

Los programadores japoneses de la compañía Frieve (http://www.yk.rim.or.jp/~frieve-a/) han realizado un curioso juego de rol. **Faleal Story**, aunque cuenta con unos gráficos demasiado sencillos, en su concepto resulta un producto bastante trabajado.

En efecto, los "mapeados" del programa son bastante extensos y complicados, y toda la acción se desarrolla con un sistema de menús muy ingenioso.







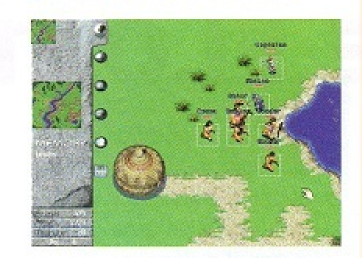
LORD MONARCH

Falcom es otra de las compañías japonesas que han pegado el salto de las consolas al PC. Conocidos por juegos como la saga *Ys*, en **Lord Monarch** han intentado realizar un programa de estrategia bastante curioso.

Lamentablemente nuestros conocimientos de japonés no son tan buenos como para poder disfrutar con él, pero en su aspecto exterior es bastante aparente. Busca información en la dirección: http://www.falcom.com

STONE AXE

Si te gustan *Command & Conquer* y los juegos del género imagínate uno que se desarrolla en la Edad de Piedra. Se trata de un entretenido producto de la compañía coreana LG Soft (filial de LG Electronics, antigua Goldstar), donde debemos destacar las graciosas animaciones "renderizadas", así como el alto detalle alcanzado en los diversos personajes que aparecen en el juego.



EGGER LAND

Hal Corp, de Japón, es bastante conocida por la calidad de sus juegos para consolas como la Super Nintendo. En PC no se muestran muy activos, pero hemos podido encontrar en su dirección Internet (http://halcorp.co.jp) una demo de este entretenido programa. Se trata de un simple juego de estrategia en el cual deberemos pasar de fase en fase esquivando a los múltiples enemigos que aparecen por doquier. Lo mejor es el editor de mapas.



METAL BLOOD

Corre el año 2027 y los ejércitos de humanos han desaparecido dejando a cargo la defensa de las distintas naciones a gigantescos robots. Éste es el argumento en que se basa **Metal Blood**, un excepcional arcade creado por la compañía coreana Union Electron. Aunque todavía se encuentra en fase de preparación, hemos podido disfrutar de algunas imágenes que nos han dejado francamente impresionados. Es una lástima que sólo los asiáticos vayan a poder disfrutar de juegos como éste.





YAN 2 WIN

Este título es uno de los ejemplos de los clásicos juegos de cartas que pueblan el continente asiático. De una compañía de nombre impronunciable, se trata del clásico juego *Eights* en una peculiar versión japonesa.

Debemos intercambiar nuestras cartas evitando coger más del montón. El que primero se libere de todas las que tiene es el ganador. Lo mejor son las caras de los perdedores, al más puro estilo *manga*.





TALES OF THE FLOAT LAND

Nos encontramos ante uno de los mejores títulos de los últimos tiempos. Una vez más tenemos que lamentar que estos títulos no lleguen hasta nosotros...

Consiste en una sabia mezcla de rol y de juego de tablero. Gráficamente, la compañía Compile ha realizado un trabajo excepcional gracias a la alta definición de los gráficos que presentan y la simpatía general del diseño de los personajes *manga*.

Éstos tienes que moverse por las cuadrículas de un gigantesco mapa, obteniendo cartas de ataque o enfrentándose a los enemigos que aparecen en su camino.

En la demo que hemos podido ver, muy entretenida, te debes enfrentar a un imponente rival totalmente controlado por el ordenador. De todas maneras, en la versión final del programa podrán jugar hasta ocho jugadores al tiempo. Tienes oportunidad de acercarte a este título en la ya mencionada dirección *web* de la casa Compile.









EVANGELION

Esta moderna serie de *anime* japonesa (de la cual ya os hemos hablado extensamente, en anteriores números, en la sección "Mangamanía") está obteniendo un éxito inusitado entre los orientales. Tanto es así que ya han aparecido varios programas de distintos géneros, así como herramientas y salvapantallas en Internet. No podía ser de otra manera.

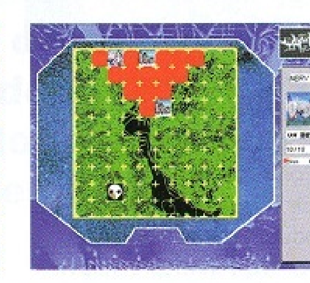
Por ejemplo, la compañía Gainax ha realizado un curioso programa de estrategia bajo Macromedia Director. Aunque de gráficos sencillos, es un título bastante entretenido. Los salvapantallas cada vez están más trabajados, pero sobre todo debemos destacar unos curiosos muñecos que aparecen en tu escritorio moviéndose y emitiendo sonidos.







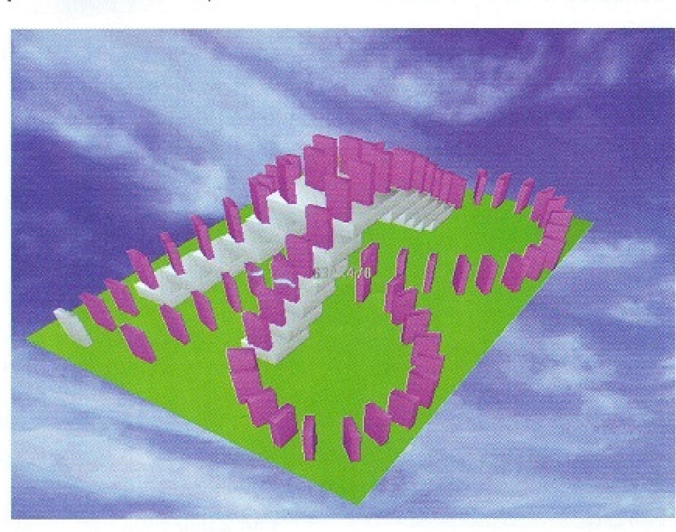




ZOI'S DOMINO

Acabamos esta primera parte de nuestro reportaje con un curioso programa creado en Corea. De la compañía Zoi, se trata de una especie de dominó. Es decir, el típico juego en el cual debemos colocar piezas de dominó en ciertos lugares para conseguir que caiga toda la hilera completa. Lo mejor de este peculiar título es que es completamente en 3D, pudiendo situar la cámara en cualquier posición para encontrar la mejor combinación que te permita acabar el *puzzle*.

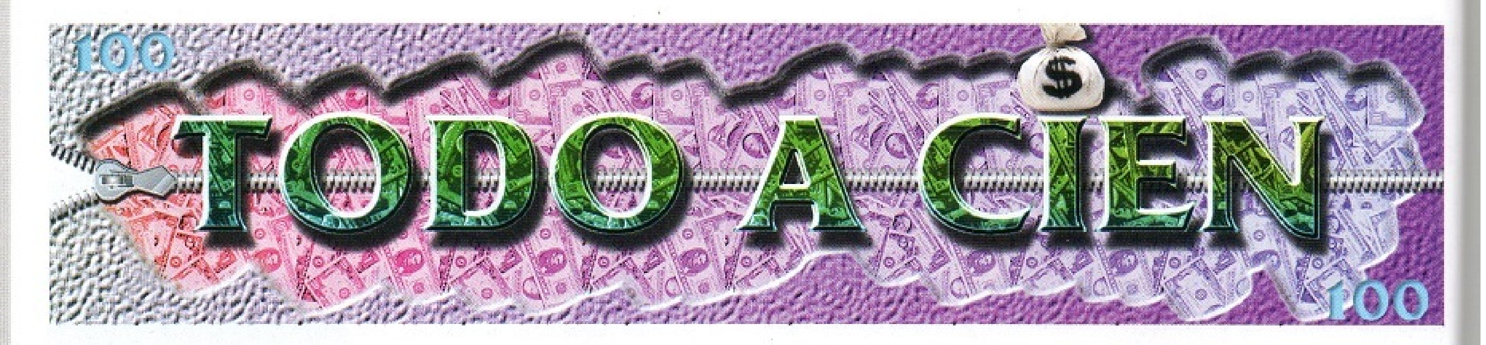






PÁGINA WEB OTAKUWORLD

Si quieres encontrar información, programas y demos acerca de juegos orientales, no dudes en visitar OtakuWorld. Se trata de una de las mejores direcciones dentro de Internet: http://otakuworld.com



RED BARON

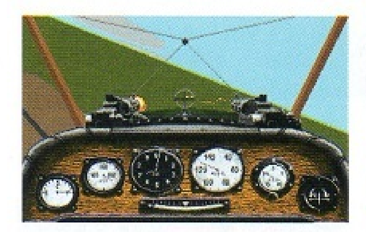
Dentro de su serie Sierra Originals, la compañía de los Williams sigue ofreciéndonos sus grandes clásicos a un precio muy tentador. En esta ocasión se han pasado un poco con la antigüedad del clásico, pues data de finales de la década de los ochenta.

De todas maneras, hay que decir que aún hoy tiene vigencia este simulador. Ambientado en la Primera Guerra Mundial, debes enfrentarte a los grandes pilotos alemanes de este conflicto, entre ellos el legendario von Richthofen, el Barón Rojo.

Puedes crear tus propias misiones con un editor con nuevas características. También te permiten personalizar tu aeroplano.

Se nos antojan excesivos los requerimientos mínimos que exigen en la caja del producto. Un 486 a 66 Mhz y 8 Mb de RAM es mucho para





un programa de esta antigûedad, por muchas mejoras que incluya...

Por lo demás, hay que decir que la aparición de este producto no es casualidad. En breve veremos el nuevo *Red Baron II*, que promete mucho a los aficionados al género. De hecho, dentro de esta edición de

Valoración 67



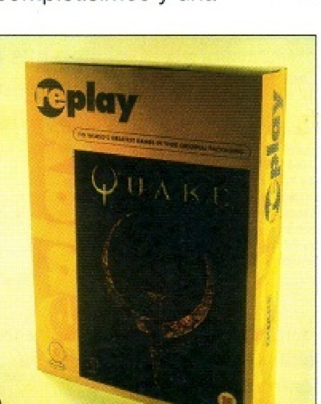
Red Baron podrás disfrutar de las primeras imágenes del futuro programa.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.990 Ptas.

QUAKE

Por fin sale a precio reducido este arcade tridimensional, el programa que introdujo en el mercado del PC el concepto de las 3D reales. En este producto todo es poligonal, desde los escenarios hasta los personajes que lo pueblan.

Lo más destacado de este gran éxito de id Software es el apartado gráfico, con unos mapas completísimos y una





ambientación increíble. El apartado sonoro también está a la altura de las circunstancias, contribuyendo con su carácter tétrico a la atmósfera general.

Valoración 80

La jugabilidad, de todas formas es algo menor que alguno de los juegos del género, como *Duke Nukem 3D*, que ganó por su calidad el aprecio de los aficionados.

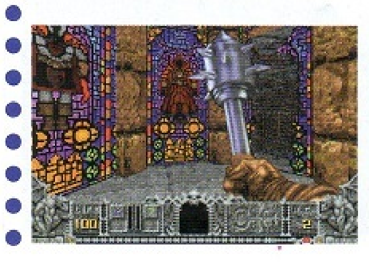
En cualquier caso, si no has podido disfrutar de este gran título en su momento, es el momento de hacerlo a un precio reducido.

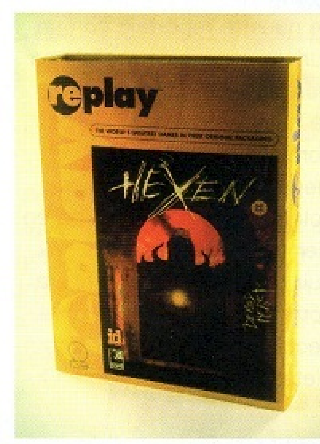
Distribuidor: New Software
Precio: 2.990 Ptas.

HEXEN

Otro de los más famosos arcades tridimensionales, un tanto más antiguo que el anterior. Ambientado en el medievo, segunda parte de *Heretic*, es una de las más dignas secuelas que ha visto el imprescindible *Doom*. Al igual que el anterior, aparece dentro de la serie de clásicos Replay que nos ofrece New Software Center.

Una excelente puesta en escena convierte este programa, surgido de la unión momentánea de id Software y Raven, en una buena opción para los amantes del género. Ha tenido ya su segunda





parte, pero no está de más darle un pequeño repaso a un gran clásico.

Los amantes de los arcades 3D deben de tener su "juegoteca" llena de productos de este género, pero por un precio reducido no está mal la opción que nos propone el rey del género, id Software.

Valoración 65

Distribuidor: New Software
Precio: 2.990 Ptas.



LUCASARTS

http://www.lucasarts.com

La eterna compañía nacida de la imaginación de George Lucas ha variado su estilo radicalmente; lo mostramos en las siguientes líneas.

El web de LucasArts era, en una época anterior, bastante soso para lo que se esperaba de una compañía de esta categoría. No sólo no ofrecía demos de sus productos más novedosos, sino que, además, era difícil encontrar información acerca de próximos lanzamientos.

Por suerte para todos nosotros, esto ha variado radicalmente. En efecto, si te conectas a la dirección de la compañía (www.lucasarts.com), encontrarás que se han personalizado las páginas de los juegos, como ocurre con productos de la talla de *X-Wing vs Tie Fighter*, o con títulos algo más novedosos, como *Curse of Monkey Island*, *Jedi Knight* o *Shadows of the Empire*, comentado en este número. De todos ellos podrás encontrar una excelente demo en Internet.

También podrás ver las primeras pantallas de *Grim Fandango*, una aventura gráfica al estilo de su clásico *Sam'n Max*, pero con un estilo gráfico muy singular. Este programa está basado en las curiosas costumbres de los mexicanos con respecto a la muerte.

La revista *The Adventurer* es un obsequio de LucasArts para todos los compradores norteamericanos (a ver si algún día se deciden a hacer una versión española), y en la Red de Redes podemos encontrar también la edición electrónica de dicha revista. A todo esto tenemos que añadir información acerca de productos antiguos de esta formidable compañía, la conexión de sus juegos multijugador a través de The Zone, del gigante Microsoft, y un curioso sistema de Ayuda Técnica. Es difícil encontrar un *site* más completo.

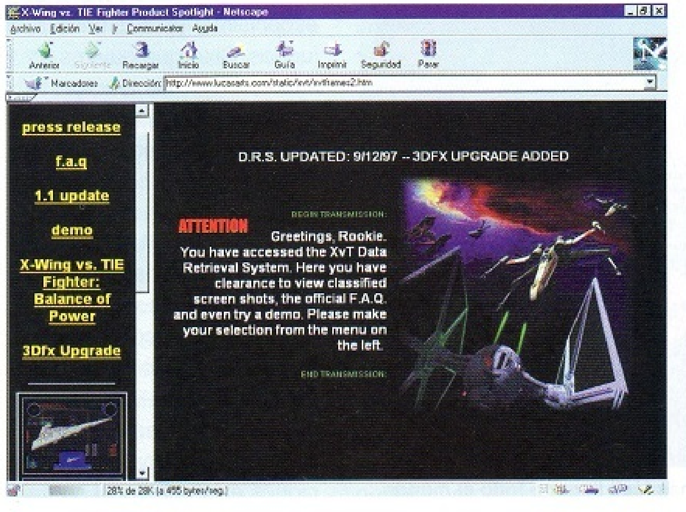


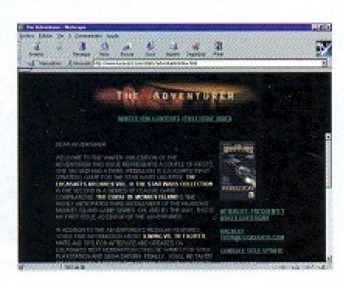




Si te gustan los juegos de Lucasarts, lo cual es fácil dada su amplia oferta, no dudes en visitar estas interesantes páginas web que mantiene la compañía californiana en la Red de redes, donde encontrarás todo lo antes mencionado y alguna que otra agradable sorpresa.

E. ARIAS





TECHNICAL VIEW

LA REVOLUCIÓN PENTIUM II

Los procesadores Pentium II son los más potentes de la gama de Intel actualmente. Sus precios están bajando ahora a pasos agigantados. En nuestro reportaje podrás ver algunas de sus principales ventajas.

Aunque en el número 25 de la revista, coincidiendo con la presentación en España de Pentium II a la prensa especializada, os ofrecimos un Technical View acerca de este procesador de Intel, ahora ya se nos antojan más interesantes debido al anuncio que Intel España nos hizo en una presentación que nos llevaron a cabo en sus oficinas. Parece que por fin descienden los precios de los procesadores Pentium II.

Y es que ha costado más de medio año que esto ocurra. Esto en parte, por lo demás, es normal, ya que Intel quiere acercar esta familia de procesadores al gran público, es decir, hasta nuestras casas.

Hasta ahora los procesadores Pentium II habían sustituido a los antiguos Pentium Pro en los servidores de las grandes empresas, pero una bajada de estas características nos beneficiará a todos.

Así, un equipo dotado de Pentium II a 266 Mhz saldrá, dependiendo por supuesto de cada marca comercial, por unas 250.000 pesetas. Aunque a muchos aún no os alcanzará el presupuesto, al sustituir progresivamente a los Pentium MMX irá descendiendo todavía más de precio.

En lo que se refiere a juegos, todavía no hay uno específicamente realizado para Pentium II, como ya ocurriera en el lanzamiento de los Pentium MMX con *Pod*, pero en breve comenzarán a aparecer en los Estados Unidos los primeros.

Ahora pasaremos a explicaros algunas de las características de Pentium II en general, aunque destacando especialmente lo referido a juegos. Si lo que quieres es información más técnica, te remitimos al artículo anteriormente mencionado.

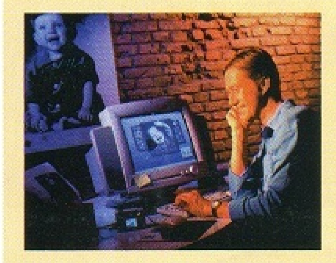


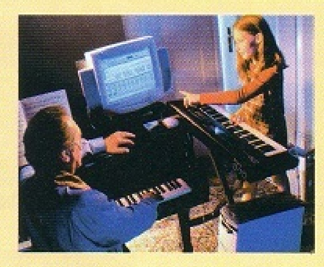
Merced al aumento de velocidad de este procesador, será mucho más fácil llegar a todo el mundo.

QUÉ HACER CON UN PENTIUM II

Al contar con una gran velocidad de proceso, y hasta que aparezcan aplicaciones diseñadas específicamente para estos procesadores, actualmente sólo se pueden aprovechar mejor las aplicaciones existentes, así como

GRÁFICOS Y MÚSICA





Aunque todavía los programas no están especialmente preparados para ello, las conexiones directas de las diferentes tarjetas con el procesador central lograrán generar gráficos mucho más nítidos y espectaculares (sobre todo gracias a la indiscutible velocidad de proceso), así como un sonido espectacular. Esperemos que los programadores lúdicos comiencen a trabajar pronto con estas expectativas.

ganar velocidad en los programas, sobre todo en los que utilizan polígonos en los ámbitos tridimensionales, donde se requiere sobre todo fuerza bruta.

Así, si te conectas a Internet no sólo podrás crear tus páginas web y acceder a la Red de Redes a una velocidad mucho mayor. También tienes la posibilidad, por lo demás, de charlar con otra gente por medio de una cámara digital, así como ver vídeos en tiempo real a mayor velocidad de la que lo haces en la actualidad.

Esto ocurre con cualquier aplicación que estés utilizando, ya que las herramientas de retoque de imágenes te permiten aplicar filtros en el mínimo tiempo posible, merced a la mencionada "fuerza bruta" de estos procesadores. Si a esto le añades, en su momento, la incorporación de los modernos DVD, realmente "alucinarás en colores" con las posibilidades que ofrece un ordenador tan rápido.

Así, cualquier producto que aparezca en el mercado contará con la fenomenal capacidad de la máquina, alcanzando niveles no logrados hasta ahora.

PENTIUM II EN ESTOS MOMENTOS

Sobre el papel, todo lo explicado anteriormente resulta muy bonito, pero: ¿qué ocurre si nos compramos un Pentium II hoy mismo? Si utilizas herramientas profesionales como tratamiento de imágenes o vídeo, la fuerza bruta te permitirá acabar mucho antes tus trabajos.

Sin embargo, si sólo te dedicas a jugar, hay que aclarar que todavía no ha salido ningún programa que aproveche plena y específicamente este procesador. Únicamente los programas en tres dimensiones te permitirán jugar con resoluciones mucho más altas, pero tienes que tener en cuenta que ello también depende de lo que pueda soportar tu monitor.

Además, si juegas a *Quake*, por ejemplo, entre 800x600, 1024x768 o 1280x1024 no existen diferencias realmente apreciables, por lo que el aumento de resolución tampoco te aportará mucho.

Se supone que los nuevos conectores AGP (*Advanced Graphic Proccesing*), destinados a sustituir en placa a los actuales PCI de las tarjetas gráficas, mejorarán el rendimiento. Sin embargo, si comparamos los datos de las actuales tarjetas PCI y AGP de una misma marca como puede ser Diamond, ambos son prácticamente idénticos.

Hay que aclarar que actualmente es bastante difícil conseguir tarjetas AGP en España, por lo que hablamos de las que ahora se encuentran en el mercado estadounidense, que en este sector, como en muchos otros, todavía es la avanzadilla (a nosotros nos queda mucho todavía...).

Sabemos que ya hay casas que están preparando programas para aprovechar plenamente el nuevo estándar, pero hay que tener en cuenta que hasta que no está extendido definitivamente. Así, no se van a arriesgar a lanzarse a la producción masiva, tal y como ha ocurrido hasta ahora con los procesadores MMX (*Terracide*, *Speedboat Attack*...).

EN RESUMEN

Nuestro consejo es que si tienes un Pentium potente (166 MMX o superior) todavía no pegues el salto. Sin embargo, si cuentas todavía con un 386 o un 486, pronto te quedarás sin juegos para poder alimentarlo, así que deberás pensar en hacerlo antes o después.

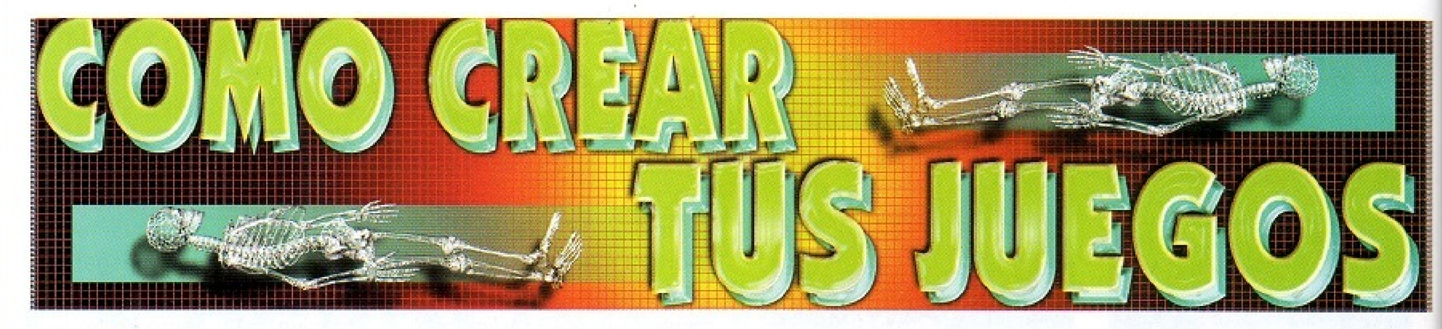
Pentium II pretende ser la revolución, pero por supuesto la palabra final la tienen los consumidores.

Por cierto, no te pierdas la campaña publicitaria de Intel, tanto en prensa como en televisión, donde aparecen los BunnyPeople, unos simpáticos personajillos vestidos de extrañas maneras, a los cuales podéis ver en las fotografías que acompañan a este reportaje. Vamos, un simpático acercamiento por parte de la compañía Intel hacia los consumidores.

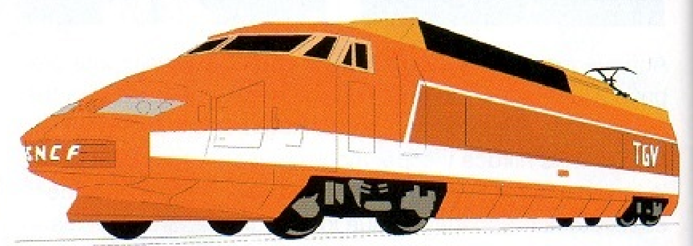
E. ARIAS



Los Space Bunnies son los divertidos personajes que se van a encargar de acercar la tecnología Pentium II a los usuarios.



TÉCNICAS DE OPTIMIZACIÓN (III)



Acelerar los programas que tengas entre manos es sencillo; esta vez veremos la expansión de bucles y el ensamblador.

Eres un experto en el tema gracias a los artículos de los últimos meses, pero todavía debes conocer algunos métodos.

EXPANSIÓN DE BUCLES

Una de las técnicas más antiguas, va contra la programación estructurada. En vez de ejecutar un bucle *n* veces sobre una función, ejecutaremos el bucle un número *n/j* sobre *j* veces la función. Esto logra resultados interesantes.

```
For (ind= 0; ind < 10000 ; indice ++)
{
    jugador[ind].men  = 3;
}
```

Esto llama 10.000 veces para inicializar una tabla de jugadores: el compilador ejecuta 10.000 llamadas NEAR o saltos cortos; incrementa y compara la variable índice hasta 10.000. Al expandir el bucle:

```
For (ind = 0; ind < 10000; ind +=10)
{
    Jugador[ind+0].men  = 3;
    Jugador[ind+1].men  = 3;
    Jugador[ind+2].men  = 3;
    Jugador[ind+3].men  = 3;
    Jugador[ind+4].men  = 3;
    Jugador[ind+5].men  = 3;
    Jugador[ind+6].men  = 3;
    Jugador[ind+7].men  = 3;
    Jugador[ind+8].men  = 3;
    Jugador[ind+9].men  = 3;
}
```

Ahora tendremos solamente 1.000 llamadas NEAR. Sin embargo, si analizamos un poco más detenidamente el código, vemos que estamos incrementando una variable que pertenece al bucle. Esto puede provocar que perdamos en las comparaciones lo que ganamos en la expansión del bucle. Para evitarlo, transformaremos el código así:

```
Indnuevo = 0
For (ind = 0; ind < 1000; ind ++)
{
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
    Jugador[Indnuevo++].men  = 3;
}
```

Si además utilizamos la técnica de registros, el incremento será más rápido.

El uso de expansión de bucles, como todas las técnicas que estamos explicando, también tiene que estar un poco regulado. En efecto, en los nuevos procesadores, con sus cachés internas o externas, el uso de estas técnicas puede provocar fallos. Basta recordar casos como el de Pentium PRO, donde, debido a cachés y al tamaño de las instrucciones, las aplicaciones de 16 *Bits* funcionan a una menor velocidad de la que se esperaba.

EL ENSAMBLADOR

Como ultima técnica os presentamos el uso del Ensamblador. Ciertamente, en la actualidad es una de las cuestiones más importantes a la hora de programar un videojuego. Todos deberíamos saber que el ensamblador es el lenguaje más rápido que se puede ejecutar en una máquina.

Se trata del paso más bajo en los lenguajes de programación. Es, como ha llegado a decirse, "el lenguaje en contacto directo con la máquina". Es el lenguaje que nos permite hacer absolutamente todo lo posible con nuestro ordenador. También otra de las afirmaciones más certeras es que es el más tedioso y simple de los lenguajes. Se reduce a un conjunto bastante pequeño de instrucciones y nos obliga a programar todo lo que queramos hacer, desde una simple instrucción para esperar una pulsación de una tecla a una que pinte un carácter.

Por ello, a no ser que seamos unos auténticos expertos en el uso del ensamblador, lo utilizaremos sólo para alguna rutina fácil que nos interese acelerar. Como ejemplo, veremos la función de pintar un *pixel* por pantalla:

EJEMPLO:
La función sin optimizar:

```
Void Pinta_Pixel_1 ( int X , int Y ,
Unsigned char COLOR)
{
    BufferVideo[320*Y + X] = COLOR;
}
```

Esta rutina es bastante sencilla. Como podéis ver, simplemente pone un valor en la dirección de memoria de la tarjeta de vídeo. Esto provoca la aparición de un *pixel* de color. Para acelerarla, vamos, en principio, a aplicar dos teorías principales:

1.- Como ya sabemos utilizar parámetros globales, es de suponer que ejecutaremos un número bastante considerable de veces esta rutina.

2.- Esto es más para expertos. Necesitamos multiplicar 320 * y; el compilador lo traducirá en una instrucción para multiplicar dos enteros que tarda su tiempo correspondiente. Podemos usar una característica de los ordenadores, y es que la multiplicación por potencias de 2 es mucho más rápida.

```
320 * Y = 256 * Y + 64 * Y = Y <<
8 + Y << 6
```

Esto se traduce en ensamblador en instrucciones SHL, que son mucho más rápidas:

OPTIMIZACIÓN 1:

```
Void Pinta_Pixel_1 (Void)
{
    BufferVideo[Y <<8 + Y << 6 + X] =
COLOR;
}
```

Los cambios han sido pocos. Sin embargo, el incremento de velocidad ha sido considerable. Ten en cuenta si realmente el paso de parámetros como globales te resultará cómodo.

Como último paso utilizaremos la optimización total del código pasando la función a ensamblador puro.

OPTIMIZACIÓN 2:

```
Void Pinta_Pixel(int X, int Y, int
COLOR)
{
    _asm
    {
    les di,BufferVideo
    mov di,y
    shl di,6
    mov bx,di
    shl di,2
    add di,bx
    add di, x
    mov al, BYTE PTR COLOR
    mov es:[di],al
    }
```

Aquí esta nuestra rutina completa en ensamblador. Hay que decir que simplemente usamos un SHL con 6 y luego con 2, lo que nos da el SHL con 8 que queríamos.

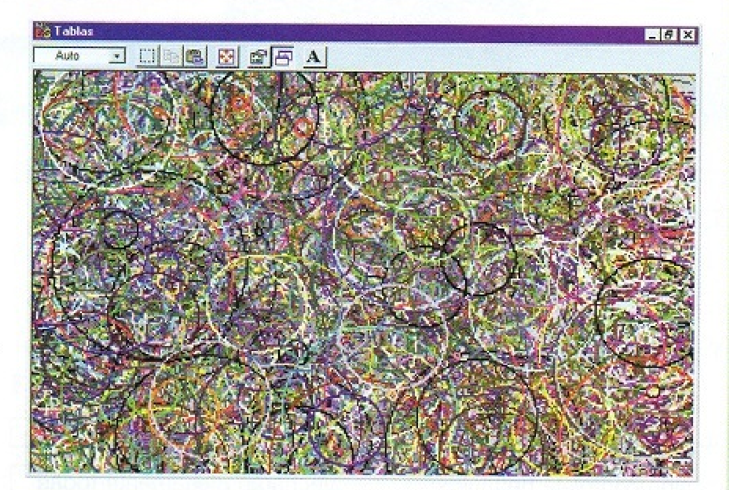
De este modo es mas rápido aún. Evidentemente, podemos usarlo exactamente igual con variables globales.

Sin embargo, dependiendo del lenguaje de programación que usemos, el incremento rondará solamente entre el 3 y el 6 por ciento. En efecto, la mayoría de los compiladores de los lenguajes de programación actuales ya utilizan optimizadores de código que hacen que las funciones queden compiladas de forma similar. De todas formas, el ensamblador es un buen aliado para la programación de videojuegos.

En el ejemplo en Pascal puedes observar la aplicación práctica de lo que hemos explicado en los artículos sobre optimización de código. Cuando lo ejecutes verás que prueba cuatro formas distintas de realizar la misma tarea. Esto es, pintar 2.000 círculos por pantalla, mostrando al terminar los tiempos en cada tarea. Podrás observar que la más rápida es aquella que utiliza sólo ensamblador y tablas. Aun así, con alguna de las funciones de biblioteca no se consiguen tan malos resultados.

Lo mejor es comprobar de varias formas cuál es la más rápida y la instrucción que consume más tiempo (calcular senos y cosenos; por eso, al pasarlos a tablas reduces el tiempo de ejecución).

J. Rodríguez



Este nuevo archivo es más rápido que el de hace dos meses.

CÓDIGO FUENTE

```
Program Optimiza_Tablas;
uses
  Dos,Crt, Graph;
{$F+}
Type
Pantallas = array [0..64000] of byte;

Var
TablaSeno : Array [0..360] of real;
TablaCoseno : Array [0..360] of real;
Gd, Gm : Integer;
Color  : Word;
m : integer;
TIEMPO1,TIEMPO2,TIEMPO3,TIEMPO4
: longint;
h,h1,s,s1,mm,mm1,hh : word;
Ch : char;
GraphMode, GraphDriver : integer;
Pantalla : pantallas absolute
$a000:$0000;

{////***////***////***////***////}

function DetectVGA256 : Integer;
var Vid : Integer;

begin
  DetectVGA256 := 0;
end;

{////***////***////***////***////}

Procedure inicializa;
begin
  GraphDriver :=
InstallUserDriver('SVGA256',@DetectV
GA256);
  GraphDriver := Detect;

InitGraph(GraphDriver,GraphMode,'');
END;


Procedure Tablas;
Var
N : Integer;
Begin
for N:= 0 to 360 do
   begin
     TablaSeno[N]:= sin(N*Pi/180);
     TablaCoseno[N]:= cos(N*Pi/180);
   end;
end;

{////***////***////***////***////}

Procedure Pintacirculossintablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
    for circulos :=1 to 2000 do
      begin
        radio := random(50);
        x0 := random(320);
        y0 := random(200);
        color := random(256);
        for ang:= 0 to 360 do
         begin
          x := x0 +
round(cos(ang*Pi/180) * radio);
          y := y0 +
round(sin(ang*Pi/180) * radio);
           pantalla[y shl 6+y shl 8 +x]:=
color;
         end;
      end;
end;
Procedure
PintacirculosPutpixelsintablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
    for circulos :=1 to 2000 do
      begin
        radio := random(50);
        x0 := random(320);
        y0 := random(200);
        color := random(256);
        for ang:= 0 to 360 do
         begin
          x := x0 +
round(cos(ang*Pi/180) * radio);
          y := y0 +
round(sin(ang*Pi/180) * radio);
          putpixel(x,y,color);
         end;
      end;
end;

{////***////***////***////***////}

Procedure Pintacirculoscontablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
    for circulos :=1 to 2000 do
      begin
        radio := random(50);
        x0 := random(320);
        y0 := random(200);
        color := random(256);
        for ang:= 0 to 360 do
         begin
          x := x0 +
round(Tablaseno[ang] * radio);
          y := y0 +
round(TablaCoseno[ang] * radio);
           pantalla[y shl 6+y shl 8 +x]:=
color;
         end;
      end;

end;
Procedure
PintacirculosPutpixelContablas;
Var
x0,y0,color,x,y,radio,ang,circulos :
integer;
begin
randomize;
    for circulos :=1 to 2000 do
      begin
        radio := random(50);
        x0 := random(320);
        y0 := random(200);
        color := random(256);
        for ang:= 0 to 360 do
         begin
          x := x0 +
round(Tablaseno[ang] * radio);
          y := y0 +
round(TablaCoseno[ang] * radio);
           putpixel(x,y,color);
         end;
      end;

end;

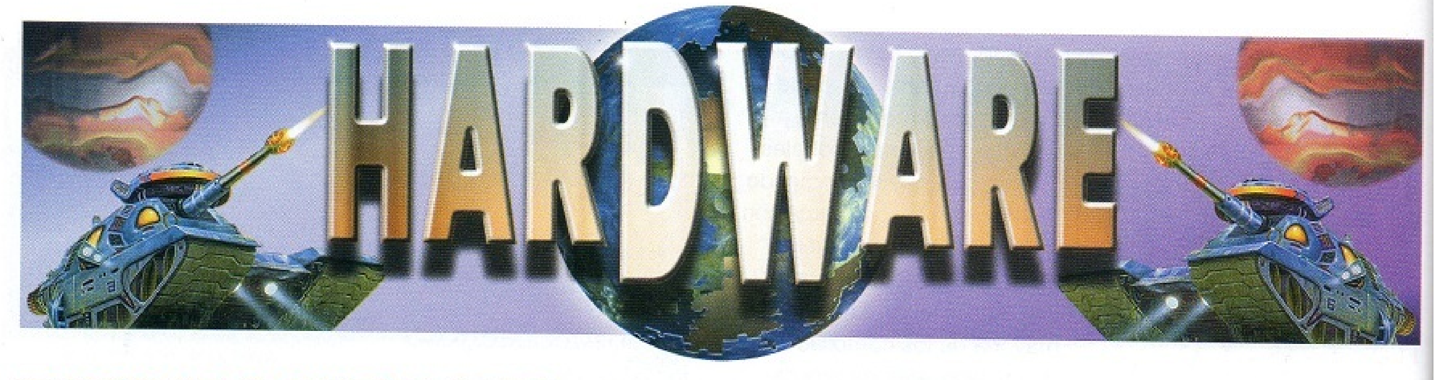
{////***////***////***////***////}

Procedure LimpiaPantalla;
var
k : longint;
begin
for k :=1 to 64000 do
   begin
       pantalla [k]:= 31;
   end
end;

{////***////***////***////***////}

Begin
    Tablas;
    INICIALIZA;
    gettime(h,mm,s,hh);
    PintacirculosPutpixelcontablas;
    gettime(h1,mm1,s1,hh);
    TIEMPO1 := (mm1*60+s1) -
(mm*60+s);
    ch:= readkey;
    clrscr;
    gettime(h,mm,s,hh);
    PintacirculosPutpixelsintablas;
    gettime(h1,mm1,s1,hh);
    TIEMPO2 := (mm1*60+s1) -
(mm*60+s);
    ch:= readkey;
    asm
      mov ax,13h;
      int 10h;
    end;
    gettime(h,mm,s,hh);
    Pintacirculossintablas;
    gettime(h1,mm1,s1,hh);
    TIEMPO3 := (mm1*60+s1) -
(mm*60+s);
    ch:= readkey;
    LimpiaPantalla;
    gettime(h,mm,s,hh);
    Pintacirculoscontablas;
    gettime(h1,mm1,s1,hh);
    TIEMPO4 := (mm1*60+s1) -
(mm*60+s);
    ch:= readkey;
     asm
      mov ax,13h;
      int 04h;
     end;
    closegraph;
   writeln('Tiempo en PintarCirculos
con PutPixel y Tablas :',TIEMPO1);
   writeln('Tiempo en PintarCirculos
con PutPixel y  Sin Tablas :',TIEMPO2);
   writeln('Tiempo en PintarCirculos
con Ensamblador y Sin Tablas
:',TIEMPO3);
   writeln('Tiempo en PintarCirculos
con Ensamblador y Con Tablas
:',TIEMPO4);

End.
```



TOSHIBA LIBRETTO 50CT

Más que un portátil, este nuevo modelo de la compañía Toshiba parece un ordenador de bolsillo... Su reducido tamaño (no te dejes guiar para ello por las imágenes que acompañan el artículo, pues engañan bastante), nada más y nada menos que 8.3" de largo por 4.5" de ancho y 1.3 de grosor, lo convierte probablemente en el portátil más pequeño que se puede encontrar en estos momentos dentro de nuestro mercado.

Un tamaño tan sorprendente, unido a sus elevadas prestaciones, lo convierte en un apetitoso bocado para los usuarios que por un motivo u otro estén necesitados de este tipo de ordenadores.

El procesador que se esconde en el interior de esta diminuta maravilla es un Pentium a una velocidad de 75 MHz con una caché de 16 Mb y 16 Mb de memoria EDO DRAM ampliables a 32. El disco duro posee 741 Mb de capacidad. La disquetera de alta densidad, por su parte, se conecta al ordenador con una tarjeta PC Card.

El ordenador te ofrece resoluciones de hasta 1.024x768 colores, aunque creo que lo mejor es mantenerla a resoluciones un poco menores, como 640x480 colores. Detrás de la magnífica pantalla de cristal líquido que posee hay una tarjeta gráfica Chips and Technologies, de 1 Mb de EDO RAM.

Se trata de un aparato que aporta un buen número de pequeñas novedades que harán más fácil la vida del usuario. El ratón, por ejemplo, se encuentra incorporado en la parte derecha de la propia pantalla. Se trata de una pequeña superficie rugosa que te permitirá mover el cursor.

El precio de **Toshiba Libretto 50ct** es quizá un tanto excesivo, aunque habrá quien se lo pueda permitir, pero lo peor del conjunto es la carencia de lector de CD-ROM... En fin, se trata de un ordenador portátil de amplias miras que satisfará al amante de las miniaturas.

FICHA:
Nombre:
Toshiba Libretto 50ct
Fabricante: Toshiba
Distribuidor: Toshiba
Precio: 300.000 ptas. + IVA
Valoración: 77 %

DIAMOND VIPER V330

Las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D siguen avanzado por un camino con mucho futuro, asegurado por una industria de diversión por ordenador que deja para ellas un inusitado lugar de honor. La compañía Diamond presenta su última aportación en este campo. **Viper V330** es una tarjeta aceleradora de gráficos que se desarrollen gracias a las librerías DirectX 5.0 de Microsoft, y posee un motor de 128 *bits*.

Se encuentra especialmente indicada para aplicaciones que se hayan basado en Direct 3D, y además posee una opción gracias a la cual tienes la posibilidad de sintonizar y capturar imágenes de televisión.

FICHA:
Nombre:
Diamond Viper V330
Fabricante: Diamond
Distribuidor: ABC Analog
Precio: 35.000 ptas. + IVA
Valoración: 65 %

La tarjeta **Diamond Viper V330** es capaz de reproducir en pantalla resoluciones de hasta 1.600x1.200 colores a 32 *bits*.

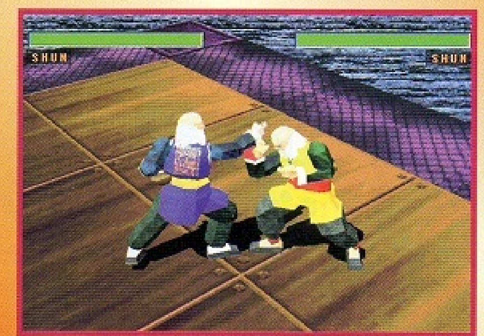
En cuanto al software que han decidido incluir dentro de este paquete, hay una importante presencia de los videojuegos. En efecto, te ofrecen con la tarjeta la versión completa de títulos como *iF-22 Raptor*, *MDK* o *Moto Racer*. Otros programas incluidos son Photosuite, MPEG Arcade Player e Internet Explorer.

Se trata de una posibilidad más para aquellos que deseen subirse al carro de las tarjetas gráficas 3D, aunque no posee el extendido *chipset* 3Dfx de la casa VooDoo Graphics, con lo que algunos juegos no aprovecharán plenamente todas sus posibilidades.

HIT PARADE

En esta ocasión la lista se ha visto literalmente invadida por las novedades. Cuatro nuevos títulos han entrado en ella, alguno de ellos, como el formidable Virtua Fighter 2, en los puestos más destacados. Sólo los mejores logran resistir.

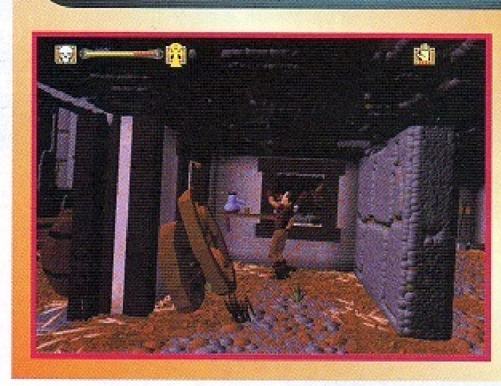
Virtua Fighter 2 — 1 N



Directamente al corazón de todos los usuarios ha ido este magnífico producto, al corazón y, claro está, al primer puesto de sus preferencias.

Ecstatica II — 2 =





La pobre princesita de este título y su anterior entrega no tiene un minuto de reposo. Sólo tú tienes posibilidades de rescatarla.

Comanche 3 — 3 ↓





La tercera parte de un simulador que creó escuela no se iba a dejar pisar el terreno tan fácilmente, y aguanta en esta tercera posición.

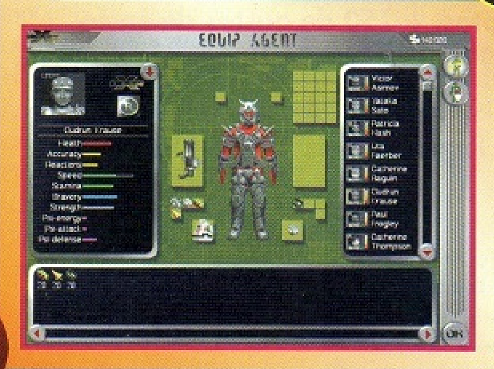
WorldWide Soccer — 4 ↑





El mundo del fútbol siempre ha sido del agrado de los usuarios españoles, de ahí la subida de este gran producto, por lo demás de gran calidad.

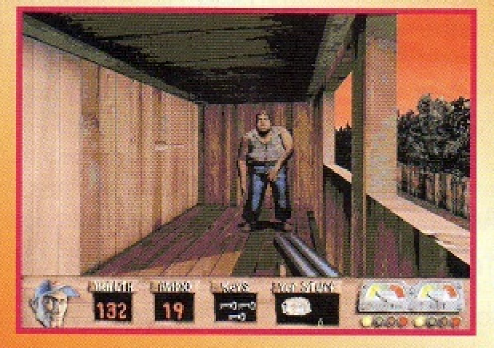
X-COM 3 — 5 N

Tercera parte de uno de los grandes clásicos del mundo de la estrategia. Se trata de un programa en tiempo real que ha cautivado al respetable.

Redn. Rampage — 6 ↓





No podía faltar, desde luego, un arcade tridimensional, en una lista elaborada con vuestros gustos. Un imprescindible título.

Ignition



N



Ardientes coches de carreras se dan cita en un programa que ofrece grandes alicientes a amantes de los virtuales peligros de la velocidad.

Tomb Raider







Parece increíble, pero la genial Lara Croft logra mantenerse en una dificilísima lista, merced a las grandes cualidades del programa.

Pod





Otro programa de carreras, esta vez venido de tierras de Francia, que aúna espectacular emoción y excepcionales cualidades técnicas.

Pandemonium



N



El mundo de las consolas hace nuevamente su aparición en el PC. Un excelente programa de plataformas que no ha defraudado.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 28

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintisiete de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **J. L. FONCUBIERTA BLÁZQUEZ (Algeciras, CÁDIZ)**
- **EVA MARÍA PONS RGUEZ. (Capellades, BARCELONA)**
- **RAFAEL SÁNCHEZ MORENO (Sant Boi, BARCELONA)**
- **ANTONIO J. MUÑOZ GARCÍA (Fuente Álamo, MURCIA)**
- **LUIS ANTONIO GARCÍA (Villibañe, LEÓN)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



DUNGEON KEEPER

Para conseguir el Horned Reaper de mano de los dioses en este divertido juego de Bullfrog, necesitarás sacrificar un Bile Demon, una Mistress y un Troll en el templo, y acto seguido lo obtendrás.





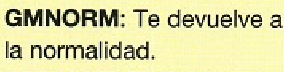
Para que tu biblioteca esté completa, sacrifica dos moscas y, para el taller, dos escarabajos.

Además, si quieres bajar el precio de los Imp 300 monedas, sacrifica un Imp y te saldrán más baratos.

PERFECT WEAPON

Aunque tampoco es nada del otro mundo, este título de ASC cuenta con unos truquillos que te harán bastante más fácil avanzar por los diferentes escenarios. Deberás teclear los siguientes códigos durante el juego y pulsar **ENTER**:

GMGODM: Invulnerabilidad.
GMPETE: Todos los *powerups*.
GMKILL: Los enemigos son más fáciles de matar.
GMBIGH: Te crecerá la cabeza.
GMBORG: Convierte al héroe en *cyborg*.



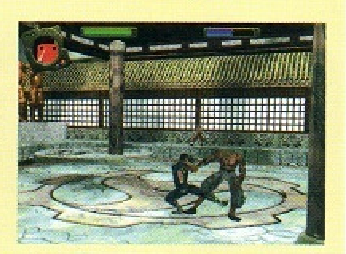
GMNORM: Te devuelve a la normalidad.
GMMOVE: Te moverás más rápido.

Además, estos son los códigos de nivel:

Nivel 01: **DBDBBABA**
Nivel 02: **ADDCAADC**
Nivel 03: **ACBABBCC**
Nivel 04: **ADDDCACC**
Nivel 05: **DDBDBBCA**
Nivel 06: **CCDBCCDA**
Nivel 07: **AADBDDAC**
Nivel 08: **CADDCBCC**
Nivel 09: **ADAABADB**
Nivel 10: **BADDBBBC**
Nivel 11: **ABBDADDA**
Nivel 12: **DCADCAAC**

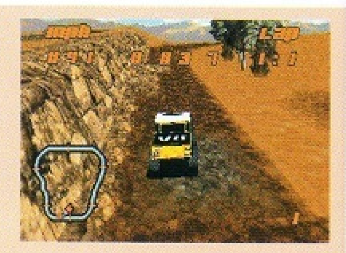




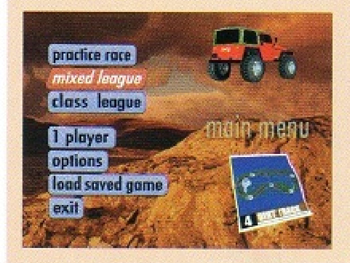


TEST DRIVE: OFF ROAD

Este divertido juego de coches cuenta con los siguientes trucos. Para poder hacer uso de ellos, tienes que teclearlos como si del nombre del piloto se tratara:



CHEAT1: Accedes a cuatro coches ocultos.
CHEAT2: Aparecen seis circuitos nuevos.
CHEAT3: Muestra un bonito vídeo de carreras.
CHEAT4: Desaparece el modo *clipping*.





WIPEOUT 2097

La fabulosa segunda entrega de *Wipeout* de Psygnosis oculta, como su antecesora, diversos trucos que nos harán la vida más fácil.

Teclea en la pantalla del título del comienzo:

RUSH: Naves extrañas.

En el menú principal:

XTEAM: Aparece el equipo Piranha.
XCLASS: Aparece la clase Phantom.
XTRACK: Podrás correr en todos los circuitos.

Durante la carrera, después de la salida:

PSYMEGA: Armas infinitas.
PSYPROTECT: Energía infinita.
PSYTICKER: Tiempo infinito.
PSYRAPID: Ametralladora.
FRAMERATE: Muestra todos los *frames*.



SHADOW WARRIOR 3D

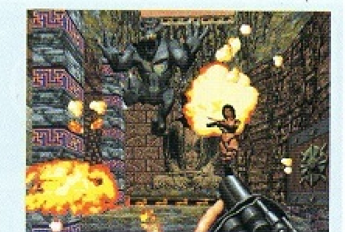
Al igual que ocurriera con *Blood*, también de 3D Realms, **Shadow Warrior** cuenta con una enorme cantidad de trucos para utilizar durante el juego.

Dependiendo de la versión que tengas (shareware, comercial, actualizaciones...), algunos trucos te funcionarán y otros no. Prueba todos los que te interesen. En principio, debes pulsar la tecla **T** para acceder al modo charla. Teclea el código elegido, espacios incluidos, y pulsa **ENTER** para activarlo. Si no te funciona, tecléalo otra vez. Recuerda que los trucos están desactivados en el modo más alto de dificultad.

SWCHAN: Modo Dios.
SWGIMME: Todas las armas, el inventario completo y las llaves; munición a tope.







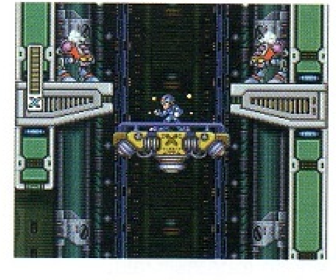
SWGREED: Los dos anteriores combinados.
SWGHOST: Podrás andar a través de las paredes.
SWTREKxx: Salta hasta el nivel xx.
SWSTART: Recomienzas la fase.
SWMAP: Mapa completo.
WINPACHINKO: Siempre ganas un objeto en las máquinas de pachinko del primer nivel.
SWTRIX: El lanzador de cohetes, ahora lanza nada más y nada menos que conejitos.
SWNAME: Cambia el nombre del jugador en el modo multiplayer.
SWLOC: Muestra los frames o las coordenadas.
SWRES: Cambia entre las distintas resoluciones soportadas por tu tarjeta.
SWSAVE: Salva un fichero editable desde el Editor de la versión comercial.
DUMPSOUNDS: Crea un fichero con información sobre el sonido.
SOUNDxxx: Ejecuta el sonido xxx.
CONFIG: Muestra un mensaje.
QUIT: Sale del programa.



MEGAMAN X3

Si quieres avanzar rápidamente en este programa; es decir, si quieres llegar hasta la última fase con todas las armaduras y *power-ups*, y sin mover un dedo, no tienes nada más que introducir el siguiente *password*. Sin embargo, desde aquí te recomendamos que te lo juegues entero, pues merece la pena y es mucho más divertido:

2277
5163
6462
7837





X-COM 3: APOCALYPSE

Para activar el modo *Cheat* de este entretenido juego de Microprose, mantén pulsada la tecla **ALT**, en el interfaz principal, y teclea **TAC CHEAT**. Si no te ha funcionado, mantén pulsada **ALT**, teclea cualquier cosa y vuelve a intentarlo otra vez sin haber soltado **ALT**. Cuando esté activado, recibirás confirmación visual. Podrás utilizar los siguientes códigos durante el juego:

ALT+T: Modo *Cheat*.
ALT+Cancel: Igual que el anterior.
ALT+I: Invencibilidad.
ALT+H: Esconde el terreno.
ALT+V: Esconde las unidades que haya.







LAST EXPRESS

Si te gusta el misterio, pero estás harto de las peleas, hay un sistema para evitarlas en este juego de Broderbund. Al comenzar la pelea, presiona el botón derecho del ratón para regresar a la pantalla del huevo-reloj. Pulsa en el huevo-reloj para regresar a la pelea. Repite esta acción cinco veces, y el ordenador te dará como vencedor. Puede resultar un poco tedioso, pero hace el juego mucho más fácil.



¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY

Unos extraños visitantes pretenden destruir Twinsun. Sólo un guerrero Sendell puede detener la ola de destrucción que se avecina.

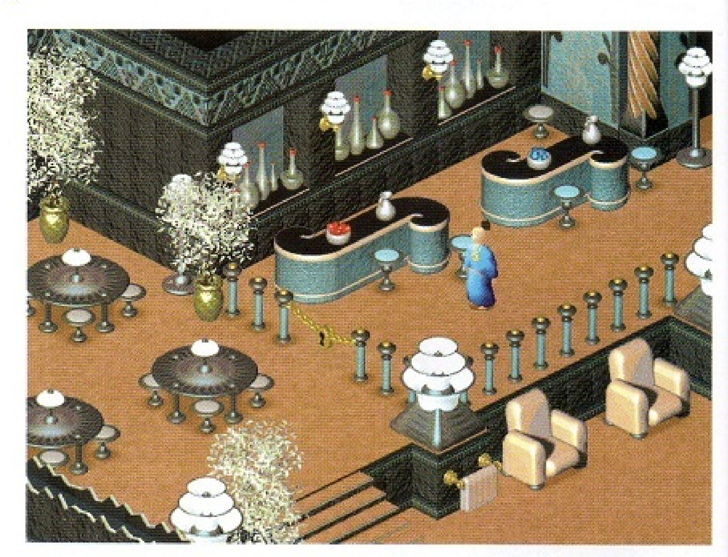
Nada más comenzar sabes que Dino está enfermo. Debes buscar algo para curarle. Coge la llave del cajón y entra en la habitación trasera de la casa. Una vez dentro coge la bola mágica y practica con los dardos. Sal exterior y ve a la casa del vecino. Hablará de un mapa, pero de momento está sucio y no se puede leer.

Sube al acantilado y habla con Dino y con tu mujer. Cuando termines ve hasta la farmacia. Allí te dirán que no tienen ninguna medicina adecuada para el animal. Cuando el ladrón robe el paraguas, recupéralo y devuélveselo a la anciana. Para lograrlo hay que acercarse al ladrón por la espalda de modo discreto.



Ve a hablar con el mago y descubrirás que el mal tiempo no es culpa suya. Tras hablar con su novia junto al faro y con la vaca que hay en las montañas, sabrás que Ralph ha sido secuestrado por Tralu mientras paseaba por los acantilados. Busca una cueva con el símbolo de una serpiente, atraviésala y entra en la siguiente. Allí encontrarás a Ralph encerrado en una jaula; te dirá que vuelvas a transformarte en un guerrero Sendell.





Regresa hasta el museo, paga la entrada y observa que la ventana del segundo piso está abierta. Sal y entra en el museo por la ventana, abre la puerta y el cristal que protege la túnica y baja corriendo a recuperarla. Vuelve a los acantilados y ve hacia la derecha. Empuja el interruptor con la bola mágica y avanza a través de las sucesivas pantallas hasta llegar a un bicho grande y peludo: se trata de Tralu.



Cuando acabes con él, ve a hablar con Ralph y luego abre la puerta de la jaula. A continuación camina con Zoe hasta el faro. Después de que se despeje el cielo, compra un billete para el ferry y ve hasta la Isla del Desierto.

Busca al curandero que mencionó la mujer. No está en casa, pero por lo menos puedes coger una botella de ácido que luego servirá para limpiar el mapa del vecino.

Encuentra al inventor y pídele la pieza del coche. Vuelve a casa y entrega la pieza a Zoe; ella te dirá que regreses a por una radio, pero antes ve a casa del vecino y entrégale el ácido. A cambio te dará una llave con forma de pirámide. Vuelve por la radio a casa de Baladino.

LA ESCUELA DE MAGIA

Ve a recoger el coche junto al puerto y dirígete al hotel. Habla con el camarero y luego entra en la sauna femenina. Ahora que el camino ha quedado totalmente libre, sube hasta lo alto de la azotea y habla con el encantador de serpientes.

Conduce hasta que llegues al cementerio y aparca junto a la puerta del mismo. Si desde la puerta te diriges hacia la parte izquierda del cementerio, encontrarás un sendero que te permite entrar en él. Entra en la escuela de magia y habla con el elefante. Después, sigue avanzando hasta llegar a unos espectros, camina entre ellos y las mesas hasta llegar a otro lado. Antes de abrir el cofre, camina en modo muy discreto hasta que consigas llegar a él.

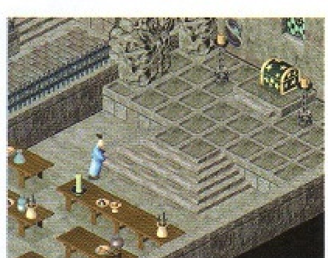
Abre la puerta y continúa hasta llegar a una mujer; habla con ella y te dirá lo que cuesta pertenecer a la escuela. Si tienes el dinero, paga; si no, sal del cementerio y conduce hasta el templo de Bu. Paga la entrada y ve hasta el hombre de los dardos. Cada vez que caigan los patos ganarás unos globos que llevarán hasta una pantalla con muchas setas. Repite la operación hasta que tengas dinero para unirte a la escuela.

El maestro te asignará tres tareas para poder llegar a ser mago. Para superar la primera ve hasta la siguiente habitación y derriba los blancos con la bola mágica. La siguiente prueba consiste en encontrar una flor. Para hacerlo, sal del cementerio y súbete al coche. Ligeramente al norte del cementerio se puede ver una colina rocosa con la flor. Para poder cogerla, conduce alrededor de la colina hasta que veas un tablón que sobresale de la montañita que hay junto al cementerio. Sube por ella y salta hasta el lugar en que se encuentra la flor con ayuda del tablón.



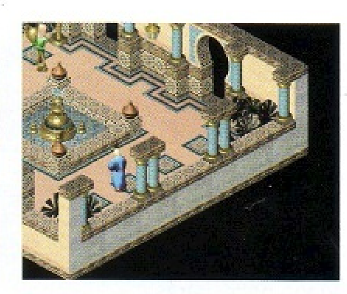
Cuando entregues la flor, el maestro te dará el cuerno de la curación. Con él podrás sanar al enfermo Dino. Vuelve a casa y ve hasta el susodicho Dino, utiliza el cuerno varias veces hasta que se levante. Una vez en pie, dile que te lleve al islote de la cúpula de pizarra. Antes de entrar en la cúpula tienes que examinar el mapa que hay junto a la puerta y encontrar el camino para cruzarla.





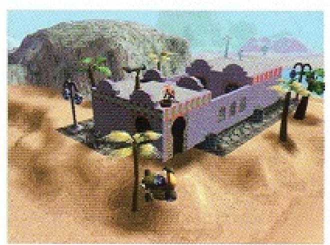


perrera, sin más, y ha hecho de ella su casa.



LA CÚPULA

Entra en la cúpula y avanza con cuidado hasta la puerta de salida. También, si quieres, puedes recoger varios objetos desperdigados en el interior. Al otro lado de la cúpula te espera el maestro con una pizarra mágica. Te dirá que vuelvas a la escuela para recoger el título de mago que has ganado con tu esfuerzo. Regresa a la escuela por el título. Sin embargo, allí no tienen preparado ningún traje de mago para ti.



Para conseguir el traje tienes que buscar a un hombre que frecuenta la zona del hotel desplazándose sobre una alfombra voladora. Con la ayuda del título y de cincuenta monedas se puede conseguir, por fin, el ansiado y útil traje. Si no tienes suficiente dinero, siempre puedes conseguirlo dentro del rico templo de Bu.





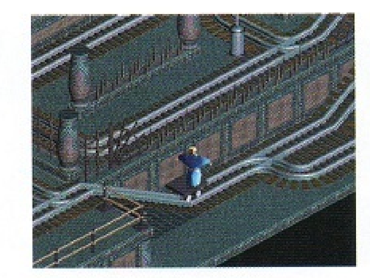
Ahora tienes que localizar a los magos que había desaparecido, pero antes de empezar vuelve al templo y consigue 120 monedas que luego necesitarás.

Con el dinero en el bolsillo empieza a preguntar a la gente por los magos desaparecidos. Averiguarás que fueron vistos por última vez dentro del propio hotel. Así pues, dirígete al hotel; en la zona de las saunas habla con el invasor y acepta viajar a su planeta.

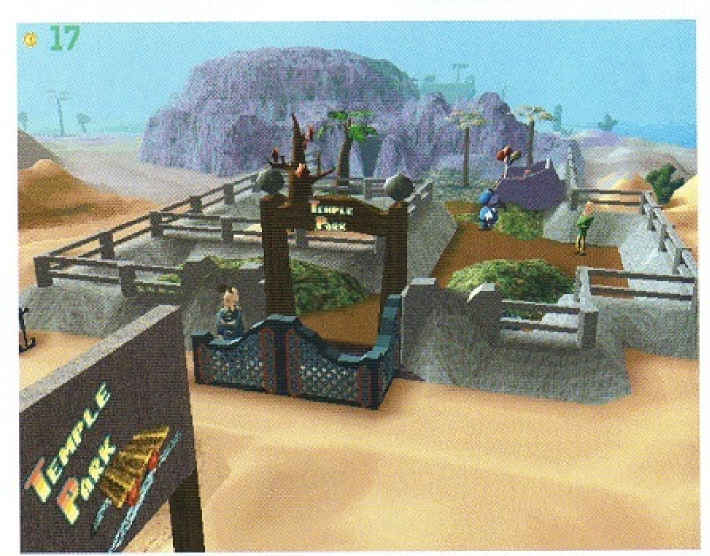
Una vez dentro de la nave espacial recoge el traductor y habla un poco con los pasajeros. Utiliza una de las máquinas para aprender interesantes cosas sobre su planeta. Después de aterrizar, sigue a tu anfitrión; de todas formas, te descubrirán y meterán en la cárcel.

Espera un rato y Joe irá hasta tu celda para hablar contigo. Cuando el guardia abra la celda, debes noquearlo. Sal de la celda y desciende; en la otra habitación hay más guardias. Cuando salgas destruye al robot y sigue tu camino por la apertura que provoca su explosión. Continúa avanzando hasta llegar a la pista de despegue. Entra en la nave espacial: no funciona, puesto que falta la rueda dentada.

Vuelve al exterior y corre hasta el edificio más alto de la zona. Cuando llegues a la parte superior, elimina a todos los enemigos y recupera la rueda. Antes de volver a la nave juega con las palancas para interferir en los aterrizajes. De regreso a la nave, coloca la rueda y volarás automáticamente a casa.









LOS NIÑOS PERDIDOS

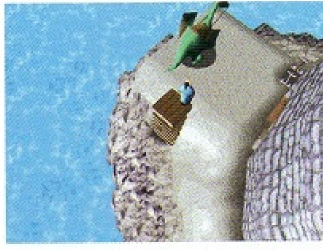
A pesar de todos tus esfuerzos, Zoe te comunicará por la radio que los niños han sido secuestrados. Ve a casa a hablar con Zoe; ésta te comunicará que Baladino ha mandado un paquete.

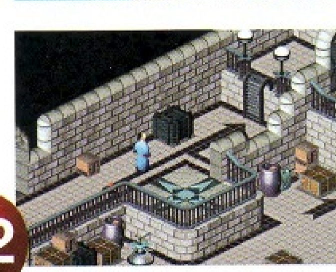
En la oficina de correos te dejarán pasar; localiza la caja con la pegatina y muévela por medio del robot. Paga al hombre que está tumbado para que te lleve la caja al piso de arriba. Puedes intentar sacarla tú mismo, pero esto es más cómodo y ya tienes el dinero. Cuando la caja se encuentre arriba, hazte con el propulsor.

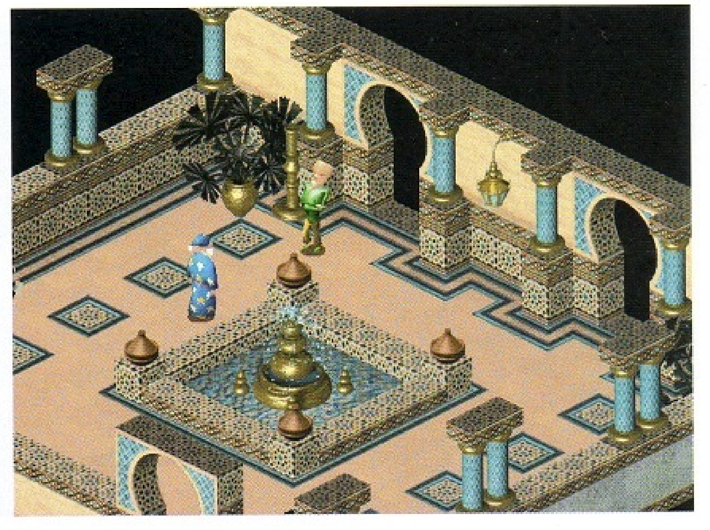
Ahora hay que localizar una nave para ir a ver a Baladino, pero primero tienes que conseguir dos cosas: una perla y el hechizo de protección. Vuela hasta el desierto y busca por la zona del puerto un embarcadero de madera. Toca la campana y sube en la tortuga que aparece. Cuando llegues a la cueva utiliza el propulsor para llegar hasta la ostra gigante. Cuando se abra coge la perla y ve hasta el hotel.

Sube a la azotea y mira por el telescopio. Baja a la playa y vuela con el propulsor hasta la cueva que se veía desde el hotel. Aquí hay que tener cuidado para no tocar a los murciélagos, pues caerás al agua. Aterriza en la primera plataforma que encuentres y salta sobre los pinchos. Tras destruir los esqueletos, hay que colocar las dos cajas de madera una sobre otra para continuar.

Sitúa una caja en el ascensor de la derecha, ve al otro y mueve la palanca con una bola. Una vez arriba, empuja la caja hasta que caiga sobre la otra. Dispara al otro interruptor y salta sobre las cajas mientras subes.







EL HECHIZO DE PROTECCIÓN

Continúa avanzando hasta llegar a un insecto gigante. Después de acabar con él, coge el hechizo de protección. Para salir de esta zona utiliza el hechizo recién conseguido, puesto que también protege mientras vuelas. Regresa a la casa del mago del tiempo y tira la perla en la olla. De este modo conseguirás un hechizo para coger la bola Sendell de las alcantarillas.

Entra en el bar y mata a todos los guardias. Cuando tengas la llave, baja a la bodega. Camina por la zona hasta encontrar un agujero en el suelo que da al centro de las alcantarillas. Coloca la llave piramidal en el pedestal y entra en la cueva. Asegúrate de tener la magia al máximo. Si no es así, registra los barriles de los alrededores. Dentro hay una bola de hielo; utiliza el hechizo que has recogido y conseguirás la bola.

Ahora hay que obtener una nave para ir con Baladino. La base de los visitantes está en el templo de Bu. Ve hasta la isla y entra en él. Una vez dentro, el objetivo es bajar de nivel utilizando la carretilla.

En el nivel inferior hay que conseguir una llave que abre la puerta de la base. Para evitar el fuego que escupen las estatuas, utiliza el hechizo de protección. Dentro de la base ve hacia la izquierda y elimina a los guardias que están enfermos. Registra la zona y conseguirás una llave; utilízala si quieres pasar a la siguiente zona.

A medida que avanzas verás una nave espacial a la izquierda de una pasarela. Sube por el ascensor y llegarás a una zona electrificada. Crúzala con el propulsor, elimina al guardia y usa su llave para abrir el baúl. Desconecta el puente y actívalo cuando aparezcan nuevos guardias. Vuelve a la nave y despega.



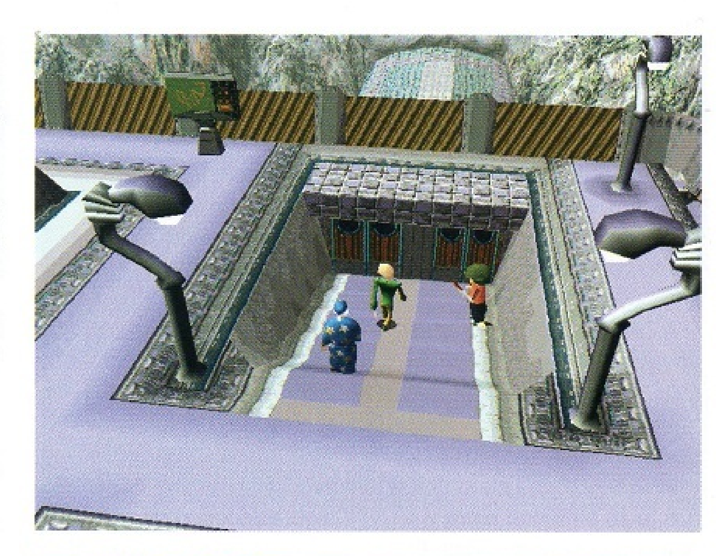
LA LUNA ESMERALDA

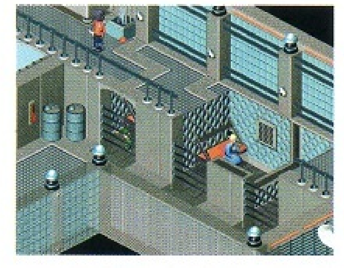
Después del aterrizaje, colócate el traje y sal al exterior. Habla con alguno de los guardias y ve al centro de bienvenida. El código es “green moon”. Elimina al guardia y examina el mapa. A continuación coloca todos los interruptores en verde para tener libre acceso en el complejo. Ve hasta la celda en la que está Baladino y libérale a él y a su nuevo amigo. Síguele; cuando muera el ingeniero, recuerda sus palabras sobre el islote CX. Continúa tras Baladino. Al llegar a la puerta cerrada sube por las escaleras y activa el interruptor para abrirla.

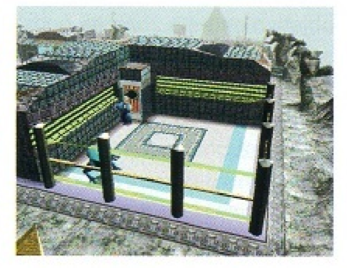
Después de escapar, Baladino te dirá que necesita un gas especial para arreglar la nave y mejorar el propulsor. Pregunta por el islote. El único que se ofrece para llevarte pide 100 zlitos por el viaje. Busca en las papeleras, pero para conseguir el dinero más rápidamente siempre puedes probar suerte dentro del casino.

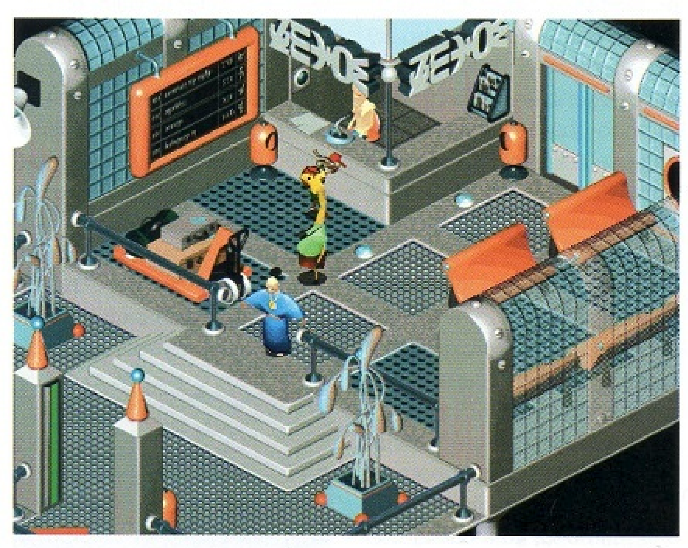
Vuelve al puerto. El marinero te llevara a la isla de las celebraciones. Después de eliminar a los guardias, sube para hablar con el superviviente del islote CX. Éste te dirá que un tal Rick te puede llevar hasta allí.

En la isla principal entra en el bar y pregunta por Rick. Como éste no te recibirá, mata al guardia de la puerta y usa la llave para entrar. Rick te dirá que alguien del hotel te puede llevar al islote. Sin embargo, de momento no se puede subir a la zona alta de la isla. Sal del bar y habla con el tipo de la gasolinera; éste te dirá que



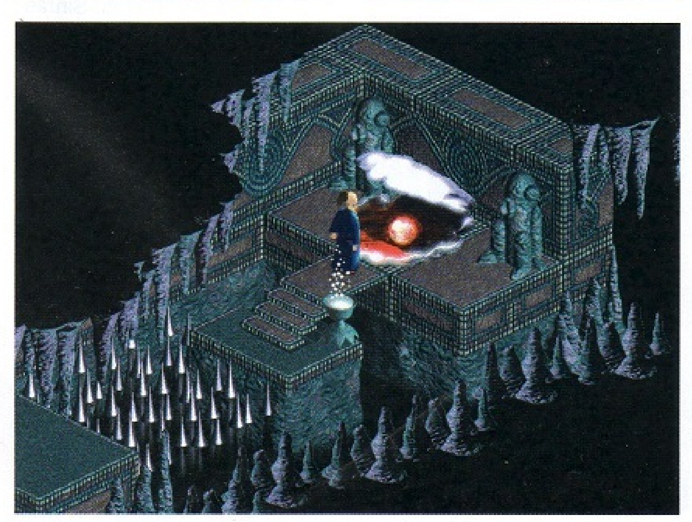


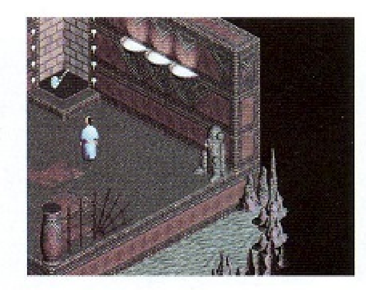


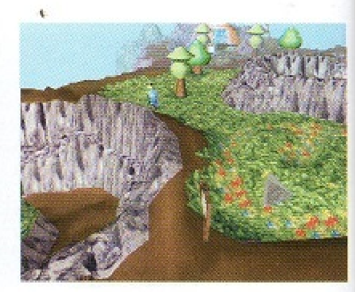


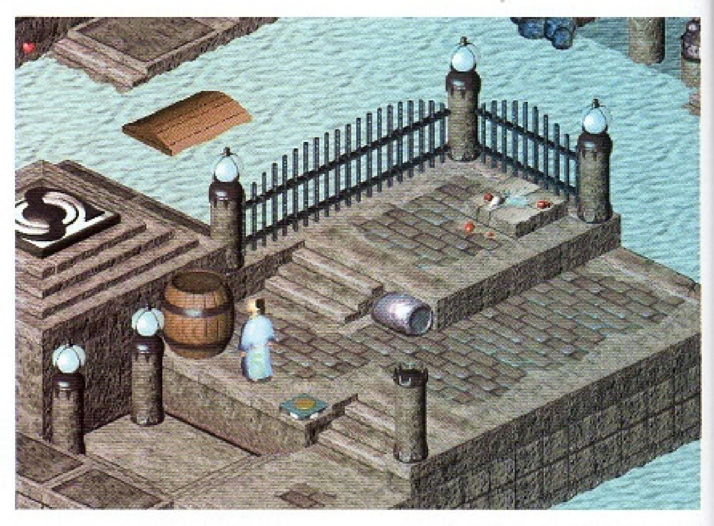












sólo hay gas en la refinería. Por tanto, coge un taxi y pide que te trasladen hasta allí. Habla con la gente de la isla para averiguar qué buscan y compra un pico en el bazar.

A continuación, ve hasta la verja que rodea la refinería y salta sobre la tubería más baja. Desde ahí, con un salto, se puede superar la verja. La refinería es el edificio que tienes justo enfrente; entra y disponte a buscar el gas. El objetivo en esta zona es conseguir una llave esquivando el vapor y pasar hasta la siguiente pantalla.

Llegará un momento en que aparecerán unos perros y un ingeniero que sube y baja por unas escaleras. Para poder seguir avanzando, elimínalo por medio de la bola y lánzala de nuevo para alcanzar la llave que dejará al caer. Cuando obtengas el gas, tienes que llevárselo a Baladino. Para salir de la refinería, salta sobre los barriles que hay junto a la verja.

Con el propulsor mejorado ya puedes ascender a la parte superior. La zona más cómoda es por la cascada de agua. Una vez en el hotel, elimina al botones y entra en la zona de los socios. Johnny Rocket está reclinado sobre una tumbona; ve a hablar con él y luego síguele hasta su despacho. Rocket te mandará a la tienda de recuerdos que hay junto al casino. Una vez allí, compra el monitor de memoria y enseña el anillo que te dio Rocket. Baja a la habitación de los disidentes y habla con ellos.

Para bajar al mundo subterráneo debes robar un barco de la refinería, pero antes necesitas un cristal para la pistola láser. Coge un taxi hasta la Isla de las Celebraciones, rodea el volcán y salta sobre los ríos de lava. Salta hasta las escaleras y usa el propulsor para volar sobre el agua hasta los cristales. Rompe uno con el pico y viaja hasta la isla en la que está la refinería.



EL MUNDO INTERIOR

Vuelve a saltar la valla, entra en el edificio de la izquierda y atraviésalo para llegar al muelle. Para abrir la puerta que cierra la pasarela debes disparar a las palancas con objeto de que estén en la siguiente posición, arriba, abajo, arriba y abajo. Elimina a los guardias y roba el barco para llegar a una plataforma para la extracción de gas.

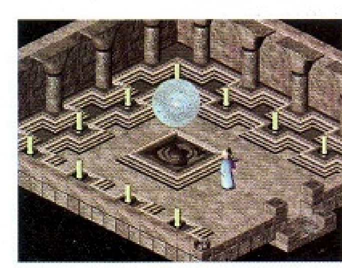


En la plataforma te espera un mercenario: elimínalo y utiliza el ascensor para descender a la parte inferior del planeta. Mata al ingeniero con la bola y desactiva el haz de láseres golpeando el interruptor con la bola. Ahora tienes acceso a todo el mundo subterráneo. El objetivo es llegar a la isla de los moscovians. En primer lugar ve al edificio de la compañía y entra en la mina.

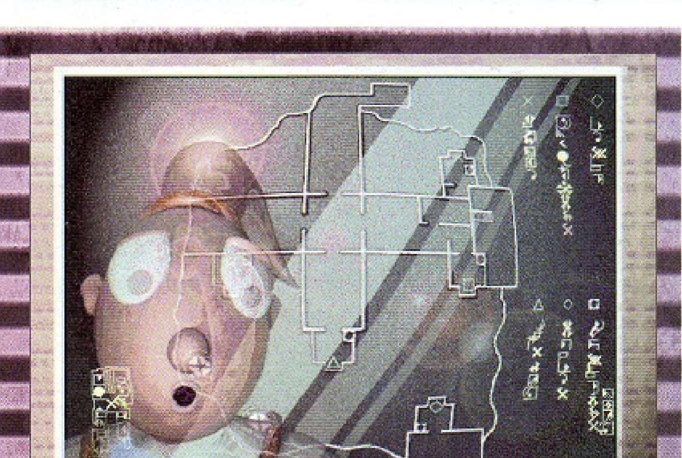
Recoge al menos cuatro gemas. Cuando las tengas busca una habitación que contiene un fragmento de una llave mágica y recógelo. Sal de la mina y entra en una cueva. Habla con los habitantes de la cueva. Entrega un trozo de tarta al viejo y éste te dará la llave de la capilla. En la capilla habla con el monje, que te dirá cómo llegar a la isla. Busca a la asistenta para que te enseñe la canción del barquero. Antes de irte debes recoger un guante que permite repeler bolas de fuego.

Ve hasta el muelle y llama al barquero con la canción: a cambio de cuatro gemas te llevará hasta la isla. Cuando llegues a la isla recoge las gemas que veas y habla con el insecto que sobrevuela la zona. Con su ayuda obtendrás una audiencia con la reina. Para convencer a la reina de tus intenciones, muestra el anillo de los disidentes. Sin embargo, aún debes pasar la prueba de la verdad.

Destruye las bolas que ruedan por el suelo para conseguir llaves. Con éstas abre las puertas para conseguir una cerbatana más poderosa.



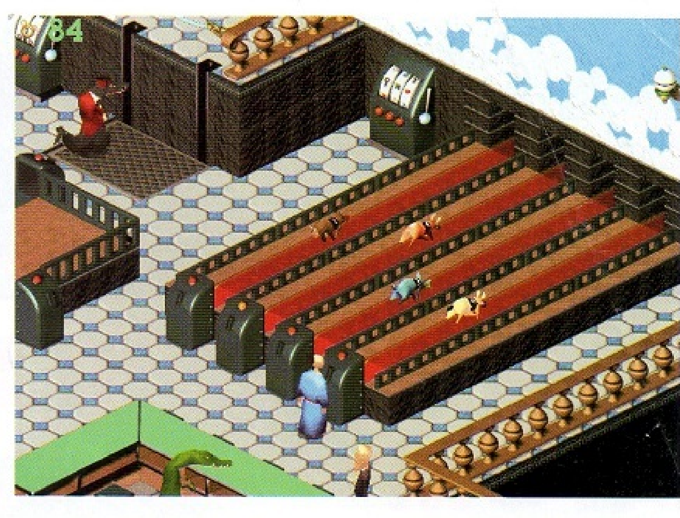


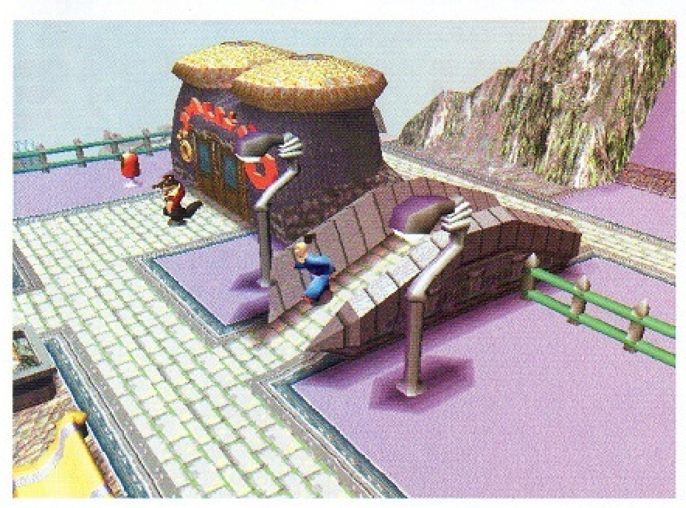














EL IMPERIO CONTRAATACA

Nada más superar la prueba se produce un ataque de los soldados imperiales. Antes de huir de la isla tienes que buscar la habitación por la que entran los soldados y sal por un agujero de la pared (no por medio de la cuerda). Habla con el insecto que hay junto a la caja y luego mata al monstruo que sobrevuela la zona con ayuda del guante que tienes. Cuando hayas conseguido la llave, baja de nuevo y recupera un nuevo fragmento de la misma.

Llama al barquero y dile que quieres ir a la isla del volcán. Busca la cueva en la que están los supervivientes del ataque: te dirán que la reina está en el edificio de la compañía. Cuando llegues al mismo descubrirás una puerta que se cierra antes de que llegues a ella.

Vuelve a la mina y sube por elevador que se encuentra junto a la cinta transportadora. Mata al operario y coloca las dos palancas hacia delante. Cuando llegue una caja, , salta a su interior y aparecerás en el almacén. Desde una de las cajas salta a las escaleras para subir a la azotea.

Una vez en la azotea, salta hasta la entrada de la celda de la reina. Habla con ella y te dará la llave del pasaje que conduce al islote CX.

Vuelve a la otra isla y abre el pasadizo después de eliminar a los dos soldados y al mercenario. Al llegar al islote mata a los guardias que vas encontrando hasta que alcances el nivel superior. Ignora la nave espacial y entra en el gran edificio central. Después de avanzar por un par de habitaciones llegarás hasta el emperador. Aunque acabes con él, le dará tiempo a activar la luna, de modo que Twinsun se encuentra en peligro.



Antes de abandonar el islote recoge la espada del emperador. Con ella podrás eliminar a los húsares. Ahora hay que conseguir los dos fragmentos de la llave que todavía faltan. Éstos se encuentran en la superficie, por tanto vuelve hasta la isla de la refinería.

La llave que todo el mundo busca está en un pequeño hueco junto a la casa del Burguermaster. Cuando la tengas entra en la casa y abre el armario para conseguir las instrucciones. Camina hasta la palmera y colócate mirando al bazar. Avanza hasta una pequeña zona de hierba, utiliza el pico y encontrarás el tercer fragmento.

EL PALACIO DEL EMPERADOR

El último fragmento de la llave lo podrás localizar dentro del palacio del emperador (que está junto al mismo hotel). Elimina a los húsares que están montando guardia y penetra en el palacio. Avanza por las puertas de la derecha hasta que no puedas continuar más. A continuación sigue las puertas que van hacia la izquierda hasta llegar a una puerta doble. Tras ésta hay una estatua que cobrará vida. Después de destruirla tendrás la llave completa. Ha llegado la difícil hora de enfrentarse a Dark Monk.

Entra en el templo de la isla de las celebraciones y coloca la llave en el centro. Después de que Dark Monk se dé a conocer, sube al techo del templo a través de los pilares que han salido del suelo. Desde el techo entra en el escondite de FunFrock subiendo por el brazo de la estatua. Después de eliminar a unos cuantos enemigos, debes liberar a los magos. Para lograrlo, desactiva los monitores en el siguiente orden: 2, 1, 4 y 3. Cuando los magos revienten la reja, sube por el ascensor para intentar salvar la vida a los niños que hay.

A partir de este momento tendrás que ir descendiendo siguiendo la jaula. Al llegar al nivel más bajo, FunFrock soltará a los niños en la lava ardiente. Después de eliminarle a él y a sus dobles, acércate hacia la lava. Baladino aparecerá con los niños... Sanos y salvos. Enhorabuena por la victoria.

Á. L. MOZÚN



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



Como nos lo habéis pedido en vuestras cartas, aquí tenéis el "A Fondo" con las magias de este gran programa de lucha.

TRUCO

Para conseguir *Continues* infinitos, tienes que pulsar **F10** para poder acceder a la pantalla de configuración. Teclea entonces **SPAM**. Y en el menú System podrás cambiar el número de *Continues* por la frase "Free Play".

7-1. CONFIGURATION MENU
1. CREDITS FREE PLAY
2. CONTINUE ON
3. DEMO SOUND ON
4. SOUND MODE STEREO
5. LANGUAGE SPANISH
6. EXIT

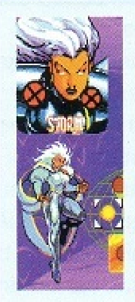
LEYENDA

AR: Arriba
AB: Abajo
AD: Adelante
AT: Atrás

P: Puño
K: Patada
3P: 3 puños a la vez
3K: 3 patadas a la vez

START: Botón de Start del luchador
(Aire): Tendrás que realizar el golpe saltando

STORM

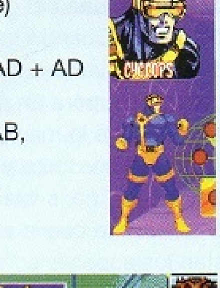


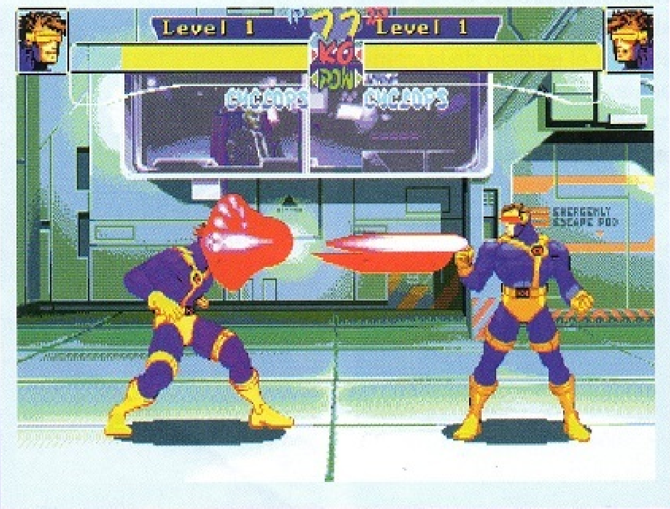
Tifón: AB, ABAD, AD + P (aire)
Ataque de luz: P + K (aire)
Habilidad X:
Volar: AB, ABAT, AT +3P (aire)
Kazeokoshi: AB, ABAT, AT + 3K (aire)
HyperX:
Rayo de Luz: AB, ABAD, AD + 3P (aire)
La fulminante Tormenta Sagrada del juego: AB, ABAD, AD + START



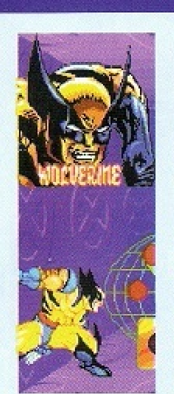
CYCLOPS

Explosión Óptica: AB, ABAD, AD + P (aire)
Torta Genética: AD, AB, ADAB + P (aire)
Habilidad X:
Lanzamiento de pierna: ABAT, AB, ABAD + AD
HyperX:
Espectacular Mega explosión Óptica: AB, ABAD, AD + 3P (aire)
Rayo completamente controlado por ti: AB, ABAT, AT + P (aire)





WOLVERINE



Garra Tornado:
AD, AB, ABAD + P
Garra Taladradora:
P + K (aire)
Mosqueo:
P, AD, AD, P y P

Habilidad X:
Carga Berseker: AB, ABAT, AT + 3P
Factor de Curación: AB, ABAT, AT + 3K

HyperX:
Barrido Berseeker:
AB, ABAD, AD + 3P



OMEGA RED





Carbonadium: AB, ABAD, AD + P ó K (aire)
Esquiva y golpea: Tras el Chorro, Dirección + P
Golpe Omega: AB, ABAD, AD + K
Chouhatsu: AD, P, AB, K, P

Habilidad X:
Factor Muerte: P repetidamente tras el Chorro
Quitar Energía: K repetidamente tras el Chorro

HyperX:
Destructor Omega: AB, ABAD, AD + 3P

SENTINEL



Puño Cohete:
AB, ABAD, AD + P (aire)
Fuerza Sentinel:
AB, ABAD, AD + K

Habilidad X:
Volar:
AB, ABAT, AT + 3P (aire)

HyperX:
Tormenta de Plasma:
AB, ABAD, AD + 3P



ICEMAN

Rayo de hielo:
AB, ABAD, AD + P (aire)
Avalancha de hielo:
P + K (aire)

Habilidad X:
Puño de hielo:
AB, ABAT, AT + 3P

HyperX:
Ataque Ártico:
AB, ABAD, AD + 3P (aire)





A FONDO

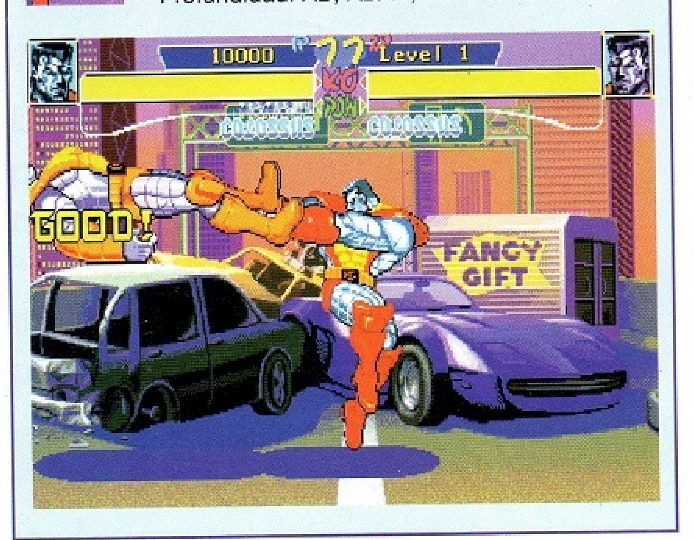
COLOSSUS



Puño Gigante: AB, ABAD, AD + P
Carga Poderosa: AB, ABAD, AD + K

Habilidad X:
Super Armadura: AB, ABAT, AT + 3P

HyperX:
Profundidad: AB, ABAD, AD + 3P



PSYLOCKE



Flash Psi:
AB, ABAD, AD + P (aire)
Espada Psi:
AB, ABAD, AD + K (aire)
Chouhatsu: START



Habilidad X:
Ninjitsu: AB, ABAT, AT + P ó K

HyperX:
Fuerza Psi:
AB, ABAD, AD + 3P (aire)

SILVER SAMURAI

Shuriken: AB, ABAD, AD + P (aire)
HyakuRetsuToh: P repetidamente
HyakuRetsuToh 2: AD, AB, ABAD + P

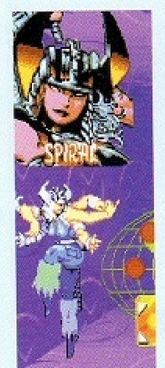
Habilidad X:
Cegar: AB, ABAD, AD + K (aire)
Tohgi: AB, ABAT, AT + P
Bushin: AB, ABAT, AT + 3K

HyperX:
Raimeiken: AB, ABAT, AT + 3P
Shuriken Triple: AB, ABAT, AT + 3P



SPIRAL





Espadas: AD, ABAD, AB, ABAT, AT + 3P (aire)
Espadazo: AB, ABAD, AD + P (aire)
Enganchada a seis manos: AB, AR + P
Habilidad X:
Espada explosiva: AB, ABAD, AD + K (aire)
Baile cambiante: AB, ABAT, AT + P (aire)
Teletransporte: AB, ABAT, AT, P + P ó K (aire)
Baile Poderoso: AB, ABAT, AT + P (aire)
Baile Rápido: AB, ABAT, AT + AD (aire)
Baile Dimensional: AB, ABAT, AT + K (aire)
HyperX:
Metamorfosis: AB, ABAD, AD + 3P (aire)



La sección favorita de gran parte de nuestro público regresa a la carga este mes con una interesante carta de uno de nuestros lectores habituales, que hemos decidido publicar íntegra debido a lo inteligente de sus palabras, con las que estamos de acuerdo.

APOYO A CARMAGEDDON

Este escrito es para respaldar un juego que en los últimos días ha sido duramente criticado y denunciado. Hasta se hizo eco de la noticia por la televisión.

La gente encargada de despreciarlo lo acaba de descubrir, cuando ya hace algunos meses que se dejó caer en el mercado informático español. Ellos, inteligentes donde los haya, acusan al producto de su extremada violencia, ya que es del todo inmoral ponerse a los mandos de un grupo de polígonos texturados o automóvil virtual y atropellar burdos *sprites* que representan inofensivos transeúntes. Según ellos, hasta se puede atropellar niños (eso demuestra el tiempo que han estado dando fundamento a sus críticas). Otra prueba de ello es la manera en que se han leído el manual y la información de la caja, ya que un texto explicativo te informa sobre las violentas escenas que incorpora no aptas para todas las edades. Luego está lo más importante, el botón de pánico, que elimina a los peatones y así las polémicas secuencias. Distintivos de aviso, botones de censura.... ¿qué más quieren?

Quieren polémica. Ya hace mucho de *Mortal Kombat* y se empezaban a aburrir. Pero además de la violencia, ha salido otro aspecto que criticar. Con la originalidad por bandera, han denunciado la omisión de toda regla de circulación en el juego. Esto ya es demasiado. Puestos a criticar, ¿por qué no decir que el tono rojizo de las letras del logotipo puede incitar al suicidio colectivo? ¿Es que no ven que hacen el ridículo? ¿O es que acaso hay que hacer programas en los que no se pueda jugar si no se siguen las normas de circulación?

Personalmente, he alcanzado los trescientos por una carretera en *The Need for Speed II*, y no lo han calificado de políticamente incorrecto por pasarse del límite de velocidad.

Y, ejemplificando más, juegos como *Destruction Derby*, aunque basado en las Stock Car Racings, también tienen como objetivo destrozar coches y saltarse toda norma. ¿Hay algún juego que siga las normas de circulación? Ya no será un juego, ya no será un arcade como Carmageddon. Y es que los programas que se encuentran englobados en dicha categoría ya lo dicen todo: acción a raudales, adictivos al cien por cien, ¿es que acaso no son juegos? ¿Es que la gente no los compra para divertirse y así olvidar sus rutinas diarias aunque sea atropellando vacas virtuales? La gente busca jugabilidad y calidad, y Carmageddon tiene a montones.

Otros arcades muy en la línea de éste podrían ser *Necrodome* y *Quarantine*, ambos sin críticas a sus espaldas. ¿Tanto se diferencias de éste?

Y los informados siguieron con sus críticas; según ellos dicho juego incorpora mensajes que te piden que mates más y más. Se refieren a los clásicos Bonus For Artistic Impression. No veo el reclamo por ningún lado, pero ellos sí, que sólo saben juzgar por las apariencias. Después de la primera ojeada, lo dicen...

Y luego el sufrido usuario, ¿acaso se puede consentir que alguien opine por ti acerca de los títulos que puedes adquirir? Por si esos no lo sabían, cada uno tiene su propio criterio y sabe qué juegos compra.

En resumidas cuentas, Carmageddon es otro de esos juegos presuntamente polémicos que se sube al carro. Convertido en objeto de culto gracias a una serie de personas que no utilizan otra arma que la crítica gratuita. Lo único que han conseguido es publicidad gratuita, al igual que ocurrió con *Mortal Kombat*. A lo mejor, también hacen una película del juego.

Salió en Inglaterra y nadie se quejó, y salió en nuestro país y al cabo de un tiempo la polémica saltó. Que se preocupen de otras cosas, que no pierdan el tiempo con tonterías sin fundamento, que se dediquen a arreglar el mundo, que más violencia hay allí fuera que en un simple CD-ROM. Y termino esta carta felicitando a SCI, que tiene que aguantar todas estas chorradas.

JOAN GODOY SANSALVADOR
(BARCELONA)

CALENTANDO MOTORES

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

NEON GENESIS EVANGELION 2

Distribuidor: ANIME VIDEO

Una de las mejores series de *manga* de los últimos tiempos vive sus siguientes episodios con esta segunda entrega. El gran descubrimiento de 1996 en Japón, y en nuestro país pudimos disfrutar ya de los tres primeros episodios.





La calidad del producto es muy elevada: no defraudará a los aficionados; además, la duración es aceptable (cerca de una hora y cuarto).

Shinji ha derrotado al cuarto ángel pero no quiere pertenecer a los NERV... De modo que es expulsado del cuerpo. Sin embargo, sobre Tokyo 3 se cierne la sombra del quinto ángel, con lo que Shinji regresará presto a la acción, tras descubrir sus verdaderos sentimientos. La emoción está servida en una imprescindible cinta de *manga*, altamente recomendable.

SUPER KID

Distribuidor: DREAMTIME

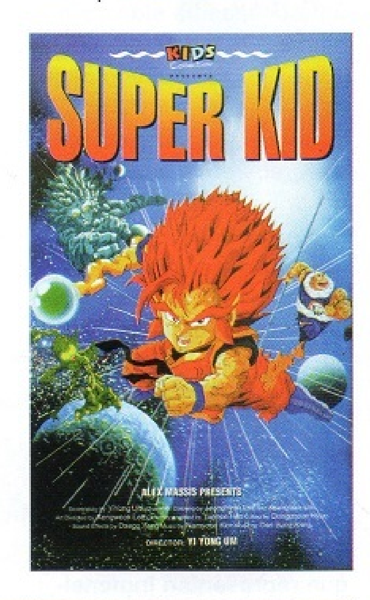
En esta ocasión nos encontramos con una serie que con demasiada evidencia intenta imitar al ya clásico *Dragon Ball*. La calidad del producto no es demasiado baja, pero su flagrante deseo de aprovecharse de un filón ajeno salta demasiado a la vista.

En el año 2023, un grupo de guerreros especializados en la detención de criminales espaciales tiene que enfrentarse a dos monstruos que poseen un singular valor. El primero de ellos es Wangdochi, una bestia sanguinaria, y el segundo Judogwi, un gigantesco animal con forma de elefante. El grupo de guerreros se llama, por supuesto, Superkids, y está liderado por Gokdari.

Esta producción coreana puede gustar a los más



pequeños, pero los aficionados de verdad (sobre todo los de Toriyama), quedarán horrorizados por tamaña e incomprensible afrenta.



AKIKO

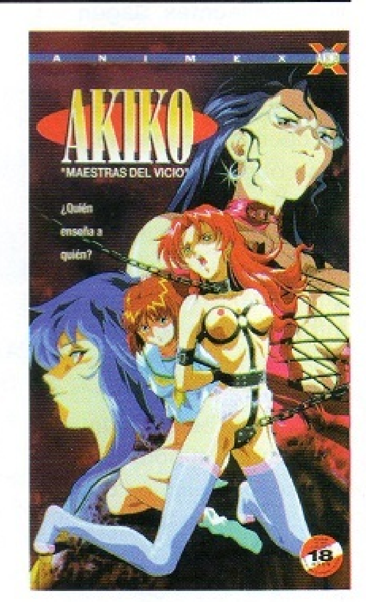
Distribuidor: ANIMEX

Siguen apareciendo multitud de títulos de *manga* erótico en nuestro país. La cinta que



ahora nos ocupa, con el sobrenombre de Maestras del Vicio, gira una vez más alrededor del mundo de las adolescentes que descubren el mundo del sexo. Un oficial del gobierno descubre que su hija se ha convertido en una "eroticomaníaca" apenas ha pisado su nueva escuela. Decide entonces enviar a un investigador privado, camuflado como un habilidoso profesor, para averiguar el motivo del radical cambio de su pequeña.

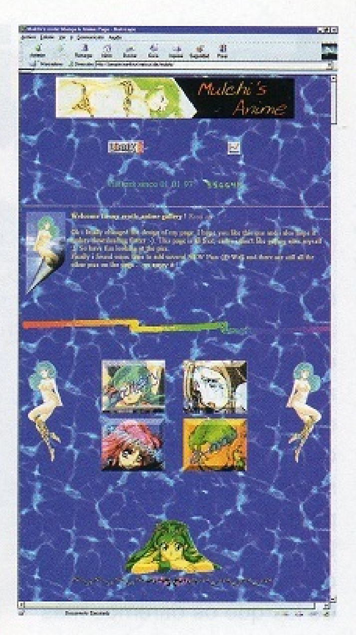
Se trata de un género muy jugoso para los productores de *manga*, pues siempre cuenta con un público fijo. **Akiko**, de todas maneras, tiene una curiosidad para el mundo lúdico, pues el autor se inspiró, al parecer, en un videojuego homónimo... En fin, el



mundo del erotismo se nutre de todo tipo de fuentes. Qué pena que ese tipo de juegos no llegue hasta nuestro país.







PÁGINAS INTERNET

Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://people.frankfurt.netsurf.de/mulchi/

Este mes las páginas *manga* que hemos encontrado para vosotros en la Red de redes son un poco subiditas de tono. Mulchi ha creado en un servidor alemán unas páginas que son, cuando menos, bastante curiosas. Si eres aficionado al *manga* erótico, dentro de este web te lo puedes pasar en grande.

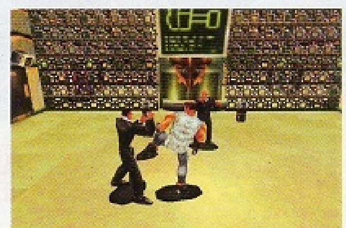
Se trata de una interesante colección de imágenes que harán las delicias de los todos los navegantes que sean aficionados a este discutido género. Además, dentro de esta dirección existe una página en la que puedes encontrar *links* a *sites* bastante curiosos...

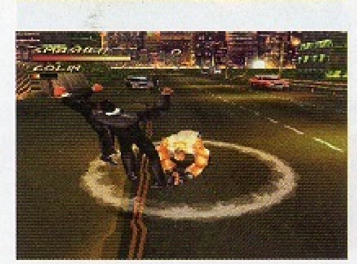
Entre ellos hay una página en la que verás dibujos de Walt Disney ligeramente retocados para darles un tono erótico, o conexiones a otras páginas web relacionadas con un tema tan picante. Ojalá que Mulchi se ocupe de actualizar más a menudo estas páginas...





¿Te acuerdas de aquel clásico arcade de Capcom llamado **Final Fight**? Eidos ha retomado aquella idea, trasladándola a un entorno 3D. Se trata de un arcade de lucha donde los enemigos nos atacarán desde cualquier posición, y donde recorreremos ciudades enteras para alcanzar nuestro objetivo. Para lograrlo, dispondremos de cuatro diferentes personajes, de los que os daremos más pistas el mes que viene.







DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

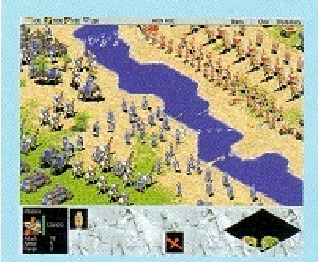


PC-TOP-PLAYER

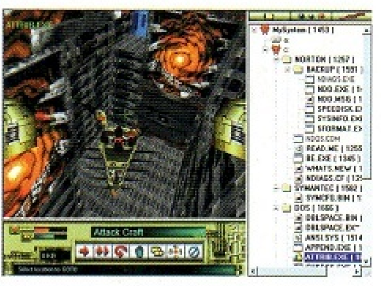
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

AGE OF EMPIRES

Se trata de un excelente programa de estrategia que nos trae la compañía Microsoft, cada vez más afianzada en el mundo del software de entretenimiento. Siguiendo el camino marcado por la popular y formidable saga Civilization de Sid Meier y Microprose, es una excelente opción para los amantes de este género.







VIRUS

Un demoledor virus se ha introducido en tu ordenador, y sólo tú puedes deshacerte de él. En este vídeo podrás ver el funcionamiento de este curioso arcade.

WARRIORS III

Con esta demo jugable tienes la posibilidad de "abrir boca" para un programa de estrategia de gran calidad, de la compañía Red Orb, antigua Broderbund.



SHADOWS OF EMPIRE

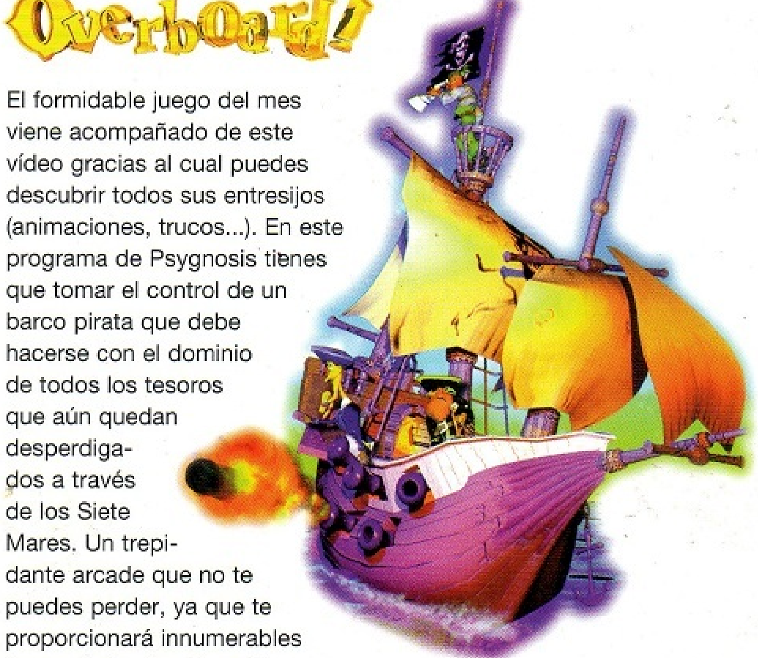
Este esperado programa de LucasArts no defraudará a todos los aficionados a *La Guerra de las Galaxias*. Un gran título preparado para tarjetas 3D.

ADEMÁS...

WORLDWIDE SOCCER
CONSTRUCTOR
STARFLEET ACADEMY
SHADOW WARRIOR
EXTREME ASSAULT
DUNGEON KEEPER

CURSO JUEGOS

Overboard!



El formidable juego del mes viene acompañado de este vídeo gracias al cual puedes descubrir todos sus entresijos (animaciones, trucos...). En este programa de Psygnosis tienes que tomar el control de un barco pirata que debe hacerse con el dominio de todos los tesoros que aún quedan desperdigados a través de los Siete Mares. Un trepidante arcade que no te puedes perder, ya que te proporcionará innumerables horas de famliar diversión.



